MEGAjoystick

9 de Junio - Agosto - 1989 - 475 Ptas.
Canarias 475 Ptas. Edición Iberoamérica Septiembre 1989.

RESCATE ATLANTIDA

Crónica de un desastre anunciado

RENEGADE III
JUANA DE ARCO
LIBRO DE LA SELVA
REAL GHOSTBUSTERS
THE RUNNING MAN
LOS JUEGOS DE ROI
SAZIRI
Y mucho más...



Weird Dreams

INCLUYE EXTRA




¡DESCUBRE UNA NUEVA DIMENSION EN VIDEOJUEGOS!
La máquina de videojuegos más vendida del mundo.
SUPER MARIO BROS.
ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSION ESPAÑOLA
SPACO, S.A.
AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Aniceto Marinas, 92,
28008 Madrid
SPAIN
☎(91)241-8470
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

EDITORIAL



CALOR ¡ACID!

Ante ti tienes un MEGA Joystick muy especial. Se trata de nuestro número especial verano. Un número que rebosa humor, noticias y videojuegos por los cuatro costados. Un número que esperamos te haga sentir a.l.u.c.i.n.a.d.o. durante las vacaciones que se avecinan.

Pero el número 9 de MEGA no es sólo un conglomerado de comentarios, y un especial de verano (en páginas centrales) con un tono ligeramente ácido. Estás ante una revista en la que convergen todos los alicientes del verano que llega: los gráficos más alucinantes, las rubias más despampanantes, e incluso el humor más desternillante, por qué no.

Sin embargo, no todo es positivo en nuestro número 9. Destapamos uno de los fiascos más llamativos de los últimos tiempos. «Rescate Atlántida», especialmente en lo que al sistema POLILOAD se refiere. ¡Atentos usuarios de MSX! Además un especial sobre juegos de rol pone la guinda al número más fresco e informal de los que han salido de nuestra redacción.

Recuerda, para terminar, que nuestra próxima cita en el quiosco es el 1 de Septiembre. ¡No faltes!

CAPITAN MEGA


Foto 1: Rescate Atlántida.

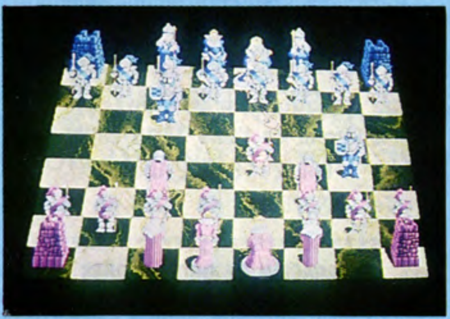

Foto 2: Battle Chess


Foto 3: Running Man


Foto 4: Hollywood Poker



Foto 5: Zanny Golf

S U M A R I O

S U M A R I O

S T A F F

Editor: Jaime Rosal

Produce: Manhattan Transfer, S.A.

Coordinador de redacción: Carlos Mesa

Redacción: Jesús Manuel Montané, Julián Romero, Juan Carlos Sánchez, Sascha Ylla-Könnecke, Manuel Martínez.

Colaboradores: Alberto Castillo, Benjamín Llamas, Jorge M. Campos, Jordi Mas, Ronald van Ginkel, Marc Steadman.

Colaboradores especiales: Ernesto del Valle, Carlos Martín, Birgitta Sandberg.

MEGABASE

Programada por Sergi Casas y Xavier Martorell.

SYSOP: Jordi Mas.

Diseño y maquetación: Marivi Arróspide.

Producción y publicidad: Birgitta Sandberg.

Departamento de Suscripciones: Silvia Soler.

Fotomecánica y Fotocomposición: ZEUS, S.A.

Imprime: Tecnograf, S.A.

Distribuye: SGEL, S.A.
Valdelaparra, 39
Pol. Ind. Alcobendas
28100 Madrid

Edita: Manhattan Transfer, S.A.
Roca i Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

Redacción: MEGAJOYSTICK
Roca i Batlle, 10-12, bajos.
08023 Barcelona
Tlf.: (93) 211 22 56.
B.B.S.: (93) 418 88 23.
Fax: (93) 211 56 30.

Dep. Leg.: B.36.923-1988

MEGA News

BRAINSTICK ¡Y PONTE A PENSAR!

El mercado británico está sufriendo en los últimos meses una verdadera avalancha de nuevos periféricos adaptables a las principales consolas y ordenadores. Lejos quedan ya pistolas y joysticks; ahora lo que priva es pegarle puñetazos a la pantalla (con un guante-stick claro está), o ponerse a hacer el mico delante de una especie de pizarra con un palo en la mano del que no sale ningún cable (en un próximo número desvelaremos este misterio), o claro está, ponerse a pensar en la de tortas que le pegarías a los malos del juego con BRAINSTICK, el primer joystick mental. Sí, sí, como lo oís.

Brainstick es el último, y el más revolucionario lanzamiento de la empresa británica Home Cyberlabs. Y no se trata de ningún juego de palabras, ni de una broma pesada. El «ingenio» consiste en dos electrodos que se conectan en la cabeza del siempre sufrido jugador. Estos electrodos, según la ficha técnica que ofrece Cyberlabs, convierten las ondas alfa emitidas por el cerebro en nueve señales digitales: ocho movimientos y un disparador, que pueden ser interpretadas por el ordenador.

Tras una primera crítica realizada por la prestigiosa revista inglesa «Computer & Video Games», en la que exaltan sobremanera las grandes capacidades de este ingenio, permanecemos a la espera de un prototipo para daros nuestra impresión aparte del más alucinante joystick jamás creado.





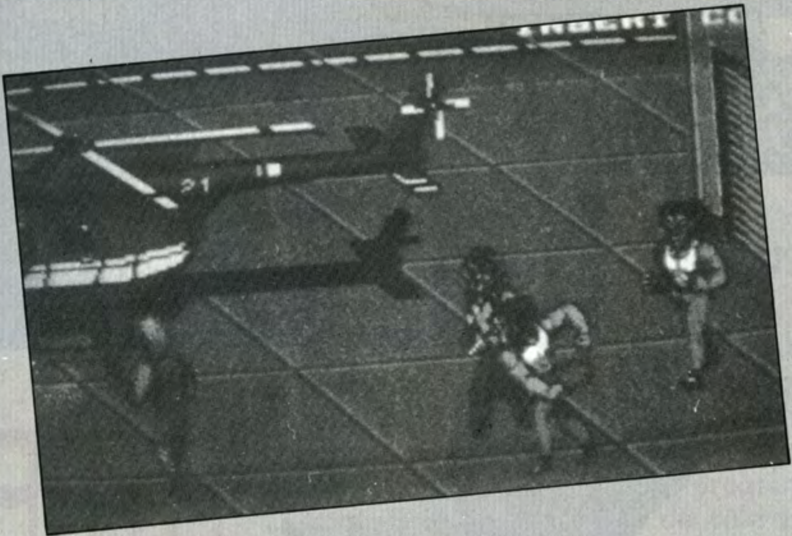
FOOTBALL MANAGER 2 EXPANSION KIT

¿Cuántos recuerdan con afecto un programa llamado Football Manager? Es de suponer que muchos fueron los que se pasaron horas y horas delante de la pantalla de su ordenador operando con equipos hasta convertir una liga de fútbol en un auténtico campo de batalla. La sensación causada por el programa obligó a Kevin Toms, su autor, a crear una segunda parte, mejora indiscutible de su original. Esta continuación, si tuviésemos que llamarla así, se calificó por los expertos como el mejor juego del deporte futbolístico. ¿Quién sabe? El caso es que la fórmula original ha permitido que saliese a la luz un kit de expansión para los usuarios de Football Manager 2. El nuevo programa adaptable incluye la posibilidad de jugar en los mundiales o la super-liga europea, seleccionar a tus jugadores preferidos, convertirte en un jugador, y un menú muy amplio de elecciones. El problema seguirá estando en la distribución del producto en nuestro país, ya que vuelve a ser Addicitve la compañía inglesa que distribuye el producto, aparte de los problemas de adaptación. Aun así aquí están las versiones en las que aparecerá el kit: Commodore, Amstrad, Amiga, PC y Compatibles, Atari y Spectrum.

SYSTEM 4 Y COKTEL VISION

Al parecer los chicos de System 4 nos tienen preparadas varias sorpresas para los próximos meses. A destacar la nueva serie de títulos de la compañía Coktel vision. Para comenzar African raiders, un simulador automovilístico acerca de un rallye en pleno desierto; la dificultad consiste en sortear los obstáculos, los contrincantes y las dunas. Para Atari, Amiga y PC. Seguirá a este título European space shuttle Hermes, un viaje espacial a bordo de esta lanzadera con distintas misiones que realizar. También para Atari, Amiga y PC. Y como remate final otro título, la leyenda de Djel, un arcade con todas las de la ley donde para acabar con el sufrimiento de un país imaginario el héroe tendrá que buscar un hechizo necesario. Como siempre disponible en los sistemas de 16 bits.

LA VENGANZA DOUBLE DRAGON II



Resulta gracioso observar cómo los jóvenes de nuestro país están impresionados con la primera parte de este juego cuando los jóvenes ingleses ya están disfrutando de la segunda. No es para enrabiarse, de momento sólo juegan con la máquina arcade... Con una acción similar, aunque con diferentes escenarios y enemigos, parece ser que estamos ante otro boom. Lo dejamos ahí, y ya veremos cómo nos lo montamos con tres pulsadores y un stick.

OPERATION HORMUZ



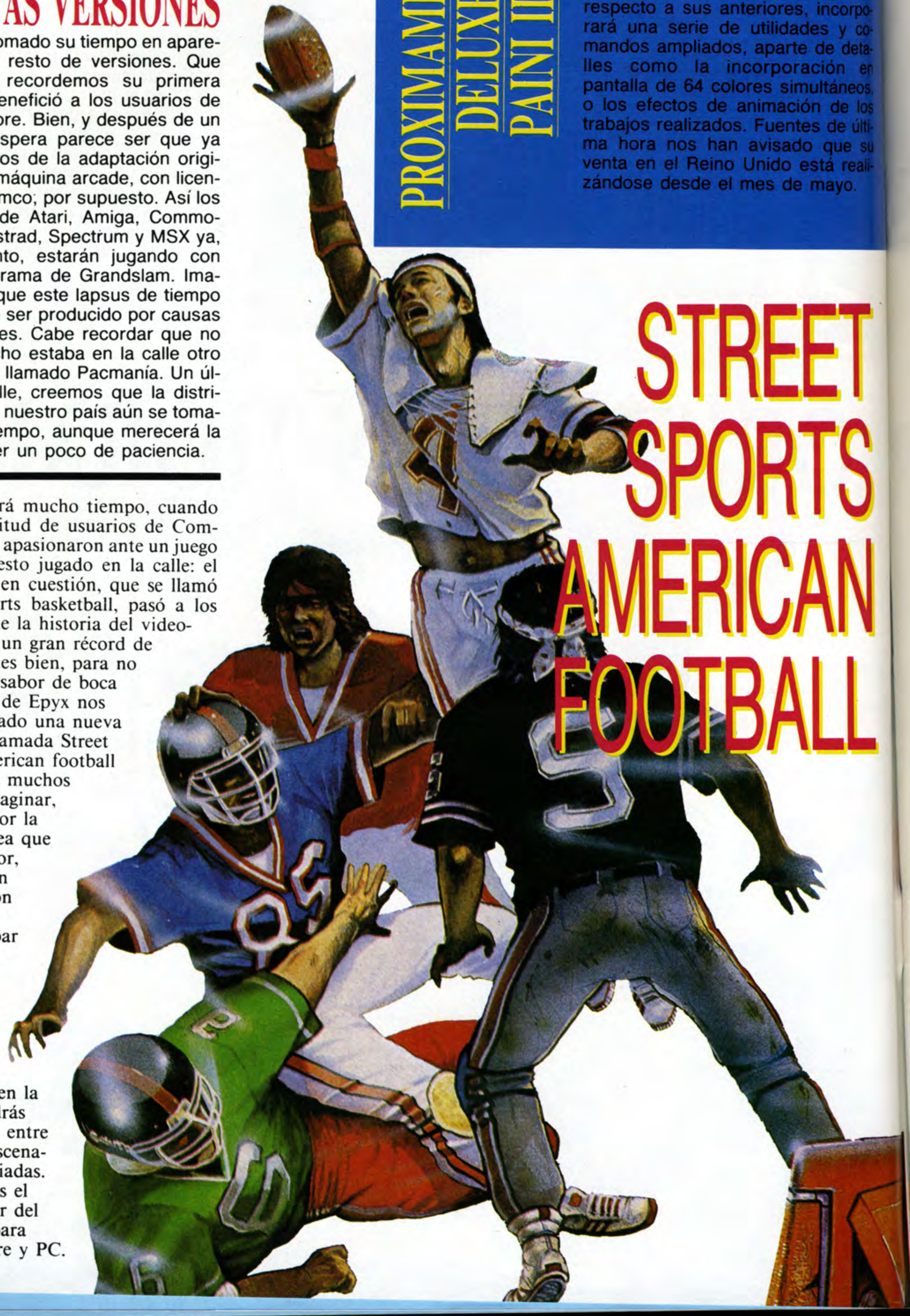
Existe un grave problema en el estrecho de Hormuz: las bases militares y navales han sido atacadas para obtener un dominio del paso del petróleo. Dispuesto con un sofisticado avión de caza habrás de retomar el control en nombre de los Estados Unidos de América. Con sello de Again, Again en versiones Atari, PC, Spectrum, Amstrad y Commodore.

PAC LAND NUEVAS VERSIONES

Se ha tomado su tiempo en aparecer en el resto de versiones. Que nosotros recordemos su primera versión benefició a los usuarios de Commodore. Bien, y después de un año de espera parece ser que ya disponemos de la adaptación original de la máquina arcade, con licencia de Namco, por supuesto. Así los usuarios de Atari, Amiga, Commodore, Amstrad, Spectrum y MSX ya, muy pronto, estarán jugando con este programa de Grandslam. Imaginamos que este lapsus de tiempo ha debido ser producido por causas comerciales. Cabe recordar que no hace mucho estaba en la calle otro programa llamado Pacmanía. Un último detalle, creemos que la distribución en nuestro país aún se tomará más tiempo, aunque merecerá la pena tener un poco de paciencia.

PROXIMAMENTE DELUXE PAINT III

Parece ser que Electronic Arts ya se ha decidido a comercializar una nueva versión del diseñador Deluxe Paint. La nueva versión, mejorada respecto a sus anteriores, incorporará una serie de utilidades y comandos ampliados, aparte de detalles como la incorporación en pantalla de 64 colores simultáneos, o los efectos de animación de los trabajos realizados. Fuentes de última hora nos han avisado que su venta en el Reino Unido está realizándose desde el mes de mayo.

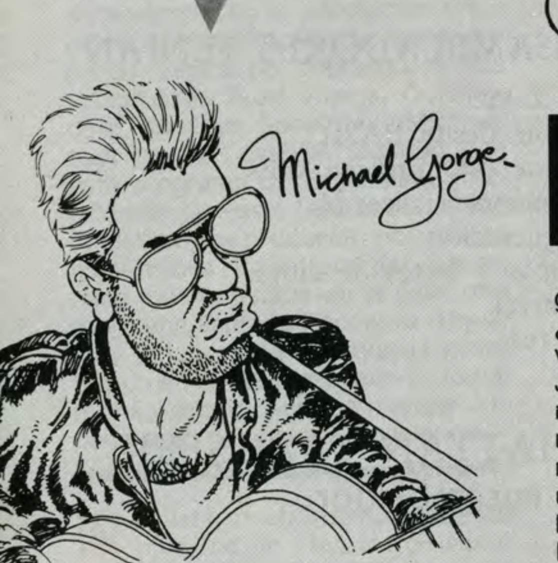


STREET SPORTS AMERICAN FOOTBALL

No hará mucho tiempo, cuando multitud de usuarios de Commodore se apasionaron ante un juego de baloncesto jugado en la calle: el programa en cuestión, que se llamó Street sports basketball, pasó a los archivos de la historia del videojuego con un gran récord de ventas. Pues bien, para no dejar mal sabor de boca los chicos de Epyx nos han deparado una nueva sorpresa llamada Street sports american football que, como muchos podrán imaginar, prosigue por la misma línea que su antecesor, sólo que en esta ocasión habremos de participar en competiciones de fútbol americano. Como siempre el juego se desarrolla en la calle y podrás seleccionar entre distintos escenarios o barriadas. US Gold es el distribuidor del producto para Commodore y PC.

MEGA News





ROCK STAR

¿Qué pasaría si fueses el manager de las grandes figuras del rock? ¿Serías capaz de soportar los desvaríos de Wacky Jacke (Michael Jackson), o los gritos de Tina Turnoff (Tina Turner)?. Aparte de bromas lo cierto es que has de estar muy capacitado para promocionar un disco o vídeo hasta la cumbre de las ventas: el preciado disco de oro. Prepárate, por tanto, para recibir uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos. Con sello de Code Masters.

PROXIMOS ACONTECIMIENTOS EN 16 BITS

Malas noticias para todos aquellos que estaban esperando la conversión del arcade Wec Le Mans de Konami. Por lo pronto Ocean nos ha confirmado la suspensión, hasta nueva orden, de este proyecto. Lo que sí hemos podido averiguar es que pronto dispondremos de la versión en 16 bits del arcade Chase H.Q. Un cambio por otro, aunque merece la pena.

También hemos podido saber que ya se está preparando la segunda parte del conocido Xenon, previamente para 16 bits. OK. Una aclaración; nos hemos dado cuenta que Dragonscape, el nuevo juego de Software Horizons, es ni más ni menos que una adaptación del Dragon Spirit de la consola PC-Engine. ¡Estupendo!, ejem...

Atención, una noticia de gran interés. Imaginamos que más de uno habrá disfrutado ya de la segunda parte del Operation Wolf en máquina arcade; Operation Thunderbolt que así ha pasado a llamarse esta continuación nos introduce en diversas misiones en scroll vertical y de fondo, siempre y con mayor medida queramos jugar con un amigo, puesto que existe la posibilidad de dos jugadores simultáneos. Pues bien, Ocean ha adquirido los derechos para este juego y nos han confirmado su aparición en navidades. Desde luego, las pantallas vistas en la versión ST nos dejaron perplejos.

Otro programa que también gustará a los fanáticos de los arcades es la versión de 16 bits de Road blasters. Un tanto para US Gold por un juego tan estupendo como éste.



VIGILANTE

Cuando en 1994 las calles de Nueva York ya están convertidas en verdaderos infiernos, cuando ya la ley y el orden han dejado de existir, cuando ni la policía ni el ejército puede hacer nada por controlar el caos de bandas armadas, surge de entre las sombras un auténtico desconocido al que todos conocen por... ¡el Vigilante! Directamente del arcade para Atari, Amiga, PC, Spectrum, Amstrad y Commodore. De US Gold.



MAS POKES QUE NADIE

ROCKFORD

```
  1 REM Cargador Rockford
  2 FOR n=65100 TO 65137: READ a: POKE n,a: NEXT n
 10 RANDOMIZE USR 65100: POKE 61697,0: RANDOMIZE USR 41216
100 DATA 221,33,0,64.17,0,27,62,255,55,205,86,5,33,0,88,221.33,0,161,221
33,0,1 61,221,33,0,93,17,254,160,62,255,55,205,86,5,201
```

RUN DE GAUNTLET




```
10 REM ********************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * RUN THE GAUNTLET *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM ********************
55 MODE 1
60  INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)";A$:IF A$="S
" THEN POKE 34600,0
70 INPUT "CALIFICARTE SIEMPRE(S/N)";A$:IF A$
="A" THEN POKE 33700,0:POKE 27800,0
71 INPUT"CARGAR CUALQUIER FASE(S/N)";a$:IF a
$="S" THEN POKE 40700,0
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```

ASTRO

```
10 REM Cargador para el ASTRO
20 REM Versi n PC
30
40 OPEN "ASTRO.COM" AS#1 LEN=1
50 FIELD#1, 1 AS A$
60 LSET A$=CHR$(&HFF)
70 PUT #1,9000!
80 CLOSE
```

STARWARS




```
10 REM Cargador para el STAR WARS
20 REM Version PC
30 '
40 OPEN "STARWARS.EXE" AS#1 LEN=1
50 FIELD#1, 1 AS A$
60 LSET A$=CHR$(&HFF)
70 PUT #1,74587!
80 CLOSE
```



El día 2 del pasado mes de Febrero tuvimos ocasión de asistir a un cocktail ofrecido por Cirsa Unidesa en el salón imperial del conocido Hotel Ritz de la ciudad Condal. El motivo de la convención fue la presentación por parte de la mencionada empresa de la nueva gama de máquinas para la temporada 89.

Aparecieron por primera vez al público máquinas entre las que cabe mencionar Power Drift, la fabulosa máquina de carreras, Narc, otra maravilla de Williams, o Cyclone, un fantástico pinball. Máquinas que, como sabran los asiduos a nuestra revista, fueron comentadas en primicia en números anteriores.

Junto a ellas se encontraban también conocidos éxitos de Sega como Thunder Blade, distribuida en nuestro país por Cirsa, y otras máquinas de tipo B, conocidas popularmente como tragaperras que, a pesar de salirse ligeramente de esta sección, cabe mencionar.

Cirsa Unidesa es una de las distribuidoras más importantes en el territorio español de máquinas de salón. Entre sus fuentes de distribución se encuentran Sega y Williams, dos importantes firmas de fuera de nuestras fronteras (americanas amb as). En lo que respecta a las máquinas de tipo B, Cirsa simplemente no distribuye a ninguna empresa, sino que todo lo que aparece bajo su firma es de producción propia. Para ello cuenta con una importante fábrica situada en Tarrasa. Allí 32 ingenieros trabajan diseñando nuevas máquinas en las que obviamente Cirsa pone su mayor dedicación.

COMO SE CONSTRUYE UNA MAQUINA DE VIDEOJUEGOS

Como dato anecdótico podemos comentar algo sobre quién creó los videojuegos. Muchas son las compañías que se afanan en demostrar que ellos fueron los padres de tan importante elemento lúdico de hoy día. Entre ellas destaca la multinacional Atari.

Pero según algunos se trata de un hombre, llamado Willy Higinbhotam. Este, casi por casualidad, creó en 1958 una distracción utilizando un osciloscopio, para los visitantes del laboratorio donde trabajaba. Lo que hizo fue generar una imagen, que mucho nos podría recordar al famoso ping-pong, en la pantalla del aparato y variar algunos parametros con potenciometros, que hacían las veces de mandos de juego. También como curiosidad cabe decir que participó como investigador que era, en el proyecto de construcción de la primera bomba atómica.

A la hora de estudiar de cerca la construcción de una máquina arcade hemos de diferenciar claramente dos partes: por un lado nos encontramos con toda la circuitería que forma en sí misma el juego, como memorias, unidades de disco, procesadores, etc; y por otro nos encontramos con toda la parte mecánica que incluye desde el mueble que contiene el juego hasta la circuitería necesaria para la recepción de monedas.

Poco o nada nos interesa la parte mencionada en segundo lugar, por lo que nos dedicaremos a comentar el desarrollo de la parte fundamental.

El proceso de desarrollo de software y hardware del arcade es mucho más complicado de lo que parece. Los componentes del equipo son numerosos, e incluyen desde grafistas, músicos, programadores, diseñadores, etc.

El primer paso es crear una idea básica sobre la que se desarrolle toda la acción del juego. Sobre esta idea se construirá una historia mínima que soporte el juego y sobre la que se pueda crear una línea, tanto gráfica como sonora, que haga que el juego se presente de una manera compacta y no con «parches».

Según la idea, el tipo de juego que se quiera conseguir y las posibilidades de la tecnología actual (y hasta las ganas de trabajar de los miembros del equipo), se realizarán las especificaciones hardware de la máquina. Esta parte es fundamental, porque determinara la imagen general que luego ofrezca el juego y las posibilidades de éste. A partir de aquí se modificarán tarjetas básicas o en el peor de los casos se diseñará totalmente un ordenador que controle el juego. La tecnología utilizada es bastante exagerada para lo que estamos acostumbrados. Normalmente se trata de varios procesadores de 32 bits trabajando en «paralelo», circuitos gráficos que pueden ofrecer paletas de millones de colores o verdaderos sintetizadores de voz y sonidos introducidos en el circuito. En algunos casos se incorporan discos óptimos que pueden ofrecer al jugador la sensación total de realizar con imágenes digitalizadas.

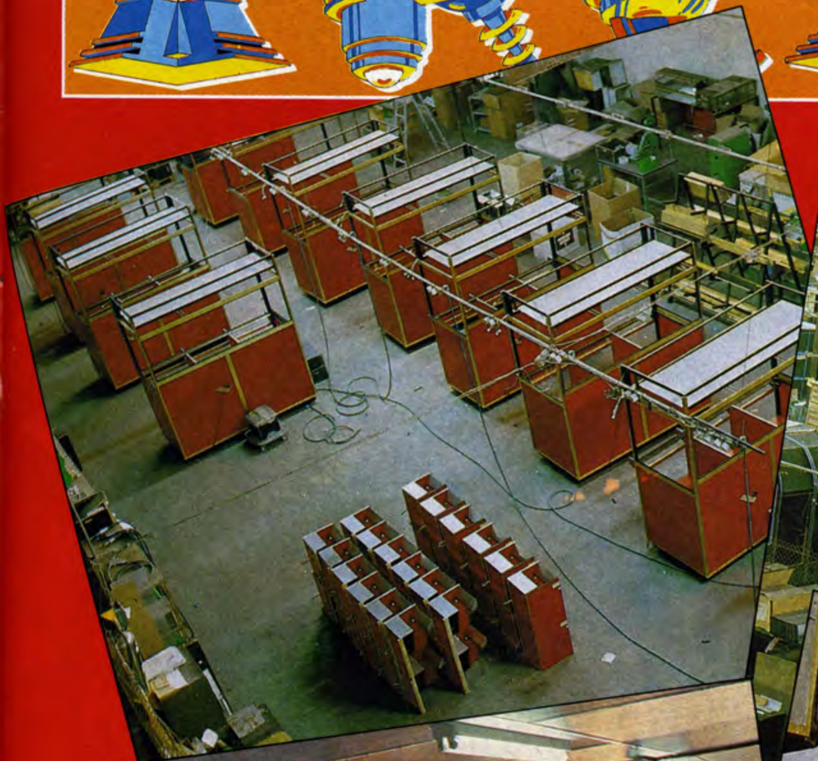
Junto al diseño del juego se puede efectuar un proyecto sobre el mueble que alojará toda la circuitería, el cual será en algunos casos tan espectacular como la conocida máquina After Burner o Thunder Blade.

Una vez construido un prototipo de la máquina, una vez que esta haya sido probada tanto como haya sido necesario, y una vez que se haya decidido lanzar la máquina al mercado, se procederá a la construcción de ésta en serie. El proceso de construc-





ARCADE









ción varía. En nuestro país el camino seguido se basa en construir en las fábricas distribuidoras el mueble íntegramente, incluida circuitería para recepción de monedas, y recibir las tarjetas ya ensambladas desde la fábrica que creó el juego. La fabricación del mueble es una simple (¿¿simple??) tarea de carpintería.

En cambio el proceso de construcción de la placa, que recordamos se realiza en el extranjero, está como es lógico totalmente informatizado.

Un desarrollo alternativo lo siguen las máquinas tipo B, que por ejemplo, en el caso de Cirsa, son producidas íntegramente en nuestro país. Aquí unos ingenieros desarrollan el hardware y software necesario para soportar las máquinas de manera similar a las máquinas tipo A. Pero el proceso de fabricación es distinto, realizado totalmente también por la empresa. Como ejemplo de proceso de construcción de placas comentaremos el realizado por Cirsa, que es análogo al seguido normalmente en todos los casos.

Una vez obtenida por medios ópticos y en cantidades industriales las placas del circuito, se procede al ensamblado de los componentes sobre la misma. Los componentes pasivos, como resistencias, condensadores, bobinas, etc. son ensamblados a mano por operarios. Pero los componentes activos, como memorias, son totalmente controlados por unas máquinas que lo realizan de manera pre-programada y determinada por el tipo de juego a producir. Una vez ensamblados todos los componentes se realiza el proceso de soldado, que se efectúa de nuevo por una placa que utiliza el método de olas de estaño para unir firmemente los elementos. Paralelamente se lleva a cabo el proceso de construcción y serigrafiado del mueble, donde una vez acabado se instalará la máquina, probándose exhaustivamente antes de salir a la venta.

Juan Carlos Sánchez







PURPLE SATUR

¿Que ocurre cuando los autores de Captain Blood se deciden a progra
juego deportivo? Se une la fantasía y la emoción del primero con la ad
cualquier buen simulador . Y si eso os parece poco, esperad a ve
cos.





URN DAY

en , programar un
ro .n la adicción de
spe.d a ver los gráfi-



La acción se desarrolla en el planeta Saturno, durante los futuros juegos olímpicos. Eso sí, tienen sus peculiaridades y extravagancias muy, pero que muy privadas.

En ese planeta, y tan sólo una vez al año, el cielo se tiñe de púrpura, momento en el que sus habitantes se disponen a participar en una serie de actividades deportivas ligeramente violentas que ponen a prueba lás habilidades de los participantes.

Al cargar el juego aparecen una serie de fantásticos gráficos que ambientan con gran habilidad al usuario y que le preparan para sumergirse en la acción.

Acto seguido se asiste a la formación de un extravagante menú de opciones mediante el cual podremos escoger la prueba deportiva que más nos guste sin mayores preocupaciones ni pesadísimos códigos.

En la primera de ellas participaremos en una trepidante carrera contra reloj en la que tendremos que dar la vuelta completa al planeta Saturno, rodeado de cientos de pilotos que intentan hacer lo propio y que provocarán el desvío de la calzada cósmica con la intención de provocar la eliminación.

Aquí se puede ver ya el gran trabajo de los programadores de Exxos. Los gráficos de toda la carrera son impecables y su coloración es extremadamente precisa, así como la sensación de aproximación de los objetos. Detalles los hay por todas partes, las manos del piloto se mueven realizando las acciones que el jugador le ordena, los cazas enemigos tienen muchas secuencias gráficas de animación contínua de gran calidad.

En la siguiente, el recinto cerrado, has de conseguir salir de una gran nave mientras luchas por tu vida, atacando a cientos de pequeños mutantes que van a por tí. La vistosidad no es precisamente el punto fuerte de esta fase, ya que los gráficos tridimensionales de que consta no son ni mucho menos tan rápidos como los de las otras secuencias y en un principio las acciones a realizar son más que confusas. Qué le vamos a hacer, algo se le había de reprochar, incluso a un juegazo como éste.

En la tercera deberemos restaurar unos circuitos impresos que son propiedad de las multinacioneales galácticas. Lo que prima es la precisión de movimientos, ya que dominando un fotón desde las alturas, deberemos hacer estallar algunos circuitos a la vez que facilitamos el paso de algunas fuentes eléctricas de vital importancia. La confusión se hace presente, al menos al principio, en esta fase. A pesar de todo con un poco de paciencia conseguiremos comprender el mecanismo de este gigantesco aparato para hacerlo funcionar de acuerdo con nuestros propósitos.

La última, y menos original, está poco cuidada a nivel gráfico, ya que no es más que una repetición del primer juego con algunas diferencias en cuanto al desarrollo se refiere. Metidos en una galería de tiro galáctica, nuestro objetivo será obtener el máximo número de aciertos posible.

Una vez superadas todas las pruebas asistiremos a una gran exhibición gráfica digna de los mejores tiempos de Captain Blood, e incluso mejor si tenemos en cuenta el color.

Nos encontramos, en definitiva, con un juego que se queda corto en jugabilidad (como su predecesor), pero que gracias a un gran trabajo en el departamento artístico y un gran esmero en el acabado se convierte en una pieza única e indispensable para todo buen coleccionista de software.

Por Max

Los personajes medievales y sus situaciones han sido siempre una importante fuente de inspiración para los programadores de videojuegos. Cuando además de crearse una buena ambientación se consigue una aproximación a la historia auténtica, nos podemos encontrar ante una obra maestra...

JOAN OF



F ARC

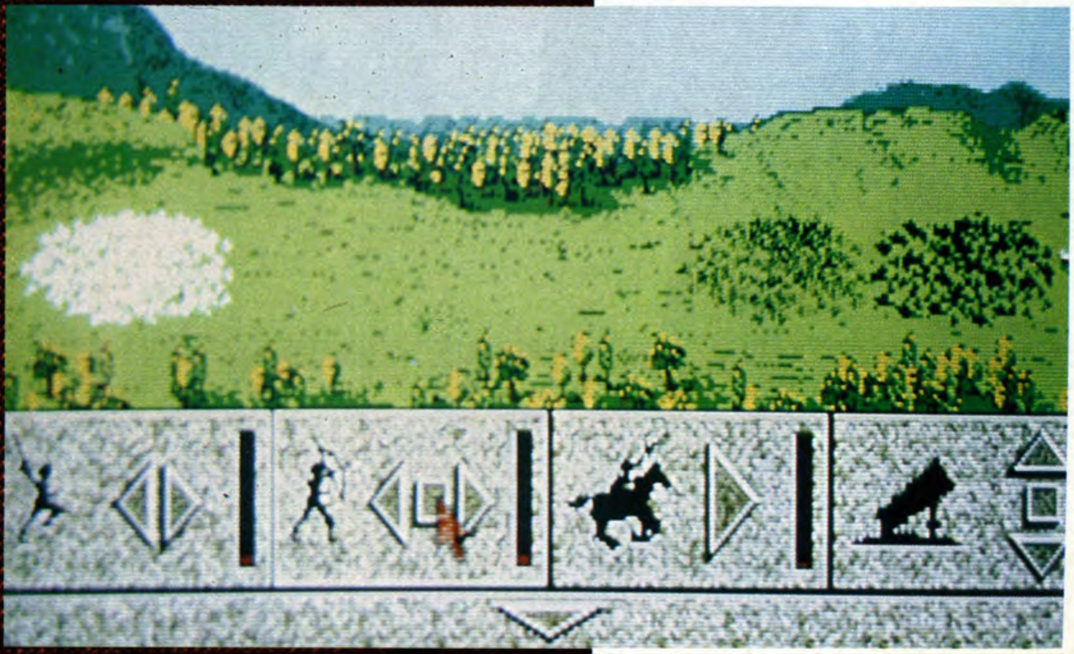
El público inglés parece empezar a centrar su atención en una serie de juegos en los que se encarna a los personajes de forma directa, los comúnmente denominados juegos de rol. Este tipo de entretenimientos ha tenido siempre un importante problema, la gran cantidad de tiempo que consumen. La solución llega ahora, a través de la conversión de algunos de ellos en juegos de ordenador. Uno de los que mayor repercusión ha tenido en el mercado internacional es Joan of Arc, una complicada aventura con gráficos digitalizados de dimensiones simplemente escalofriantes.

Aunque el título induzca a pensar lo contrario, en el programa manejamos al rey Charles de France, que es sólo una marioneta en manos de conspiradores ambiciosos. Todos los recursos que emplea para defender a su país no dan resultado y la armada británica está a punto de conquistar Francia y derrocar al desafortunado rey.

Después de cien años de guerra sin una sola tregua, no queda ya casi nada en pie. Los espléndidos castillos franceses están en ruinas y albergan sólo a unos cuantos fanáticos empeñados en vencer a los ingleses a toda costa.

Así las cosas, Henry V, monarca de Inglaterra, decide arremeter contra su irritante hostigador y acabar de una vez por todas con la cruenta guerra.

Charles tiene que elegir a sus amigos y derrotar a sus enemigos que anteriormente le acompañaban en la corte. El pueblo se pone del lado inglés, cansado ya de tantos años de





muerte y desolación. Para acabar de complicar la situación, la pobreza y la miseria producen todo tipo de epidemias y enfermedades mortales que se propagan a gran velocidad.

1420: los ingleses dominan ya toda Francia, sólo les falta arrasar Orleans, un pequeño reducto donde los seguidores del anterior monarca se ocultan esperando el momento oportuno para atacar. El mismo rey Charles está preparando el plan y cuenta con una inquietante joven, Joan, como seguidora incondicional. Ella será la detonante del conflicto al decidir atacar de nuevo a las tropas inglesas, erigiéndose como cabecilla de la resistencia.

El jugador, como rey, deberá estudiar la situación de las batallas en todo momento y ordenar a Joan las acciones que sus ejércitos han de realizar.

Cuando la campaña se inicia, aparece en pantalla un mapa de Francia dividido en varias regiones, cuyos distintos colores indican el dominador de cada una de ellas.

Las áreas de color azul son las que se encuentran bajo tu dominio, las naranjas pertenecen a los ingleses, las marrones son de príncipes independientes y las más claras se rinden a los traidores que se aliaron a los invasores. Como veis, la situación es caótica.



El mapa contiene también un icono que representa la flor de lis que, una vez seleccionada, nos muestra un menú escrito en un pergamino. En él se nos informa de todos los detalles que pueden influir en cualquiera de nuestras campañas, como el tiempo de las regiones o los partidarios populares de la causa. La metereología es un factor a tener muy en cuenta, ya que lluvia será indicadora de un fracaso casi seguro.

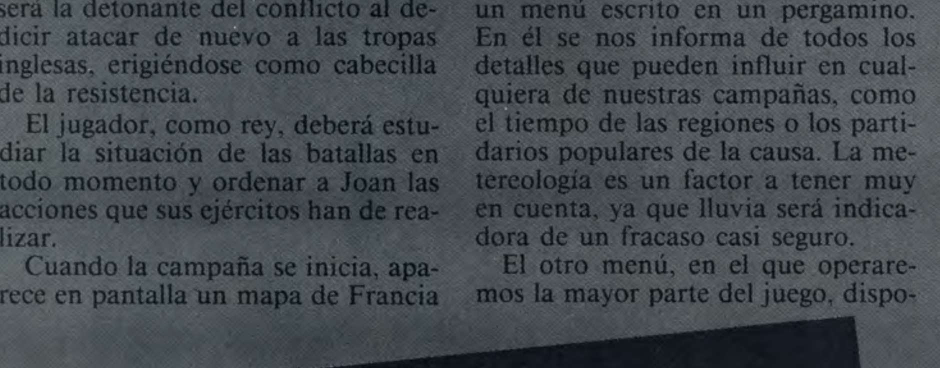
El otro menú, en el que operaremos la mayor parte del juego, dispone de siete opciones mediante las cuales podremos acceder a todas las acciones que debemos realizar para la conquista de cada región. Desde mover la armada de Joan a un lugar determinado, a enviar espías a las tropas enemigas, pasando por la lucha con los pequeños grupos errantes de los templarios.

La representación gráfica de las batallas está muy bien realizada, ya que aunque los soldados sean extremadamente pequeños, hay una gran multitud que incrementa la sensación de realidad. El manejo de las tropas se puede pasar a diversos jefes y comandantes, cada uno con sus propias características. Es importante seleccionar al cabecilla adecuado, dato que tienen diferentes capacidades de convicción sobre los soldados.

Una de las únicas opciones en las que las batallas no están presentes es la del arca real. Mediante la pulsación del icono, podremos aumentar los impuestos de la población de una manera parecida a Defender of the crown, llegándose a un tope dependiendo de las comodidades y obras públicas que se disponen.

Las demás acciones a realizar son mucho más complejas, ya que incluyen la selección del personal adecuado para realizar todo tipo de sabotajes en el campamento enemigo, así como los asesinatos esporádicos que pueden provocar un gran sentimiento de malestar entre el enemigo.

Hay distintas secuencias arcade que se van intercalando dependiendo del momento del juego en que nos encontremos; si atacan nuestro castillo tendremos que defenderlo disparando flechas desde nuestras murallas, impidiendo que los soldados enemigos lleguen a la cumbre de las almenas. Cuando decidamos atacar un castillo inglés nos veremos inmersos en una lucha de espadas bastante fácil de ganar y por sus movimientos, similar a Barbarian.



Joan of Arc tiene una gran cantidad de detalles y de planteamientos excelentes. Se usan gráficos de alta definición, digitalizaciones tanto monocromas como polícromas y, encima, se puede jugar con él y divertirse un montón.

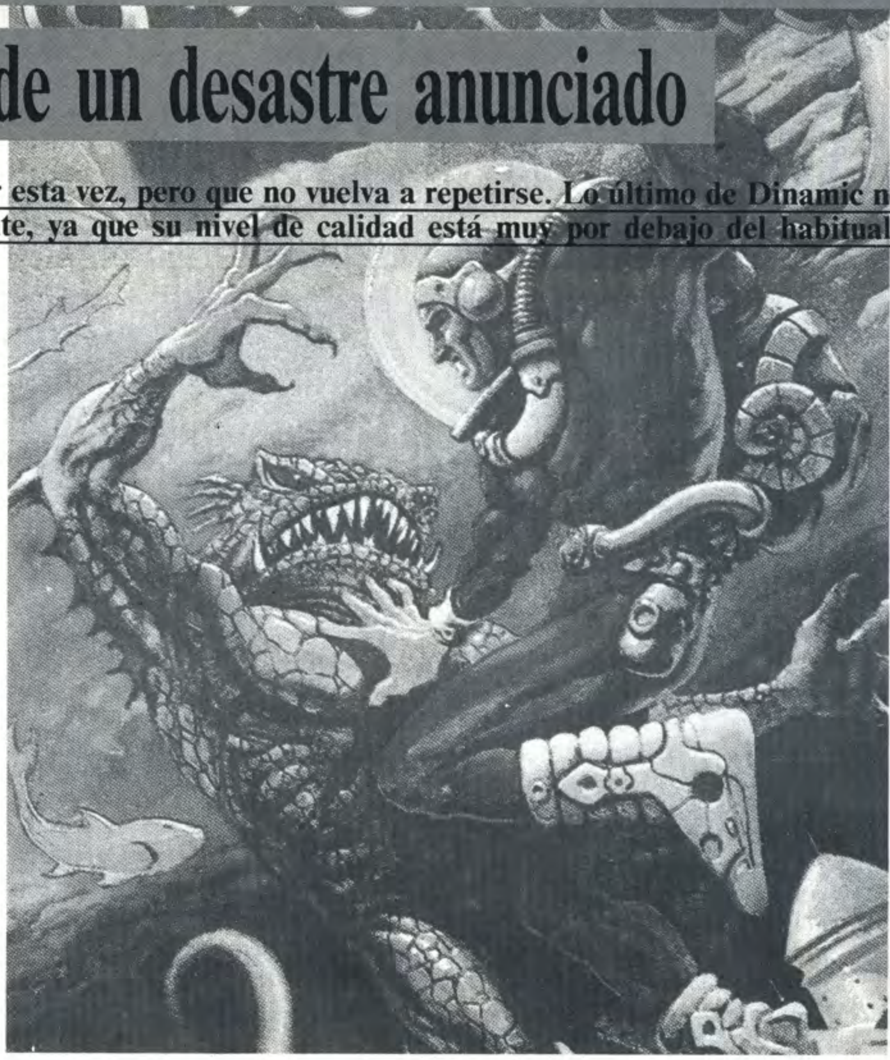
Los inconvenientes que se les pueden achacar en un principio no son atribuibles al juego en sí: no va a ser versionado a 8 bits y por el momento no ha encontrado distribuidor en España. Esperemos que las dos cosas encuentren solución inmediata y que todos podamos disfrutar de esta obra maestra.

Por Jesús Manuel Montané

RESCATE ATLANTIDA

crónica de un desastre anunciado

Ay señor, ay señor... Que pase por esta vez, pero que no vuelva a repetirse. Lo último de Dinamic nos ha decepcionado considerablemente, ya que su nivel de calidad está muy por debajo del habitual...



Tanto en España como en cualquier recóndito país del mundo (aún más que el nuestro), la base de cualquier lanzamiento es la publicidad. Estas campañas, que dominan las editoras del territorio nacional, suelen hablarnos de verdaderas maravillas, de gráficos nunca vistos, de adicción sín límites y a veces de incomprensibles términos que no acaban de convencer al comprador pero que de una forma u otra le inducen a adquirir el juego.

Las primeras noticias de «Rescate Atlantida» nos llegan, naturalmente, a través de la publicidad. Se mencionan términos como «POLILOAD», «FX TRIPLE CARGA» y cosas por el estilo. ¿Significa realmente algo todo esto? Pasemos a verlo.

En teoría, «POLILOAD» se refiere a un nuevo y revolucionario sistema de carga que permite jugar mientras la cinta va rodando. ¡Maravilloso! Repito, ¡Ma-ra-vi-llo-so!, ¡Qué gran idea! Lástima que ya se haya probado en juegos menos ambiciosos como «Joe Blade», pero no deja de tener su gracia, y siempre se puede mejorar.

Leyendo con cierta rapidez las instrucciones de carga de nuestra copia, nos ponemos en marcha, raudos y veloces. El juego empieza a cargarse con total normalidad, pero al cabo de unos minutos aparece ante nosotros el logotipo Dinamic, dándose luego acceso a un menú de opciones...

¿Y nuestro prometido «POLILOAD»? ¿Dónde está? ¿Será una copia pirata? Lamentamos constatar que no, simplemente se trata de la versión MSX. Y tiene mucho que ver aunque parezca mentira. Resulta que estos linces (¡se hacen llamar Creepshow!), se han «olvidado» de crear la rutina para las máquinas de la norma japonesa. Extrañeza y estupor.

Revisemos pues la carátula adjunta. Increíble pero cierto. Con letras bien claras y bien grandotas se afirma que el juego «incluye el sorprendente sistema POLILOAD». Al analizar con más detenimiento la parte de la carpetilla que permanece oculta hasta que abrimos la caja (o sea, una vez lo hemos comprado) dice con letras muy pequeñas y ligeramente borrosas que el sistema no se halla disponible para MSX. ¡Pero bueno!

Tomémoslo con calma. Si nos fijamos un poco veremos que la carátula está diseñada específicamente para MSX, ya que incluso se menciona el equipo que ha realizado la conversión (para nada se habla de ninguna otra versión del juego en todas las instrucciones) e incluso se puede distinguir el nombre del autor de POLILOAD en MSX. Tenemos que llegar a la conclusión de que se trata como mínimo de un acto premeditado, y desconocemos si el fenómeno se repite milagrosamente en las otras versiones, pero debemos afirmar que no hay derecho a despreciar a los usuarios de un sistema.

De todos es sabido que en la mayoría de las ocasiones las versiones MSX se producen simplemente pasando el código del Spectrum, cosa ya de por sí inaceptable, pero no sabemos qué es peor.

Por favor, sólo os pedimos un poquitín más de seriedad (y no tanta prisa en lanzar nuevos títulos). ¿Sí?

Todo esto podría tener un perdón si el juego mereciese la pena, pero es que ni siquiera se puede decir eso. Los gráficos son más que discretos, la animación muy tosca, el empleo del color ridículo...

¿Y el FX Triple carga? Tres juegos pequeñitos, cortitos y aburridos que se parecen demasiado entre sí. Al menos han tenido la delicadeza de permitirte cargar las fases de una forma contínua.

No nos queda más que decir. Tan solo asombrarnos ante tal conglomerado de despropósitos... y animar al novel equipo de programación a que perseveren. Al fin y al cabo, es muy probable que el culpable de todo sea la prisa...

Hemos venido a este mundo a sufrir, ya sabéis.

Por Jesús Manuel Montané

Ania Makowska

«FIREBIRD ES EL NUMERO UNO INDISCUTIBLE»

Es un día radiante y soleado, algo poco habitual en la primavera londinense. Nos dirigimos a las oficinas de Firebird donde debemos mantener una entrevista con Ania Makowska, su directora de publicidad. Esperamos que no aparezcan nubes durante la charla...

El camino de Ania Makowska hasta Firebird ha sido largo, ha pasado por numerosas agencias de publicidad y ha confeccionado algunas de las campañas publicitarias más sorprendentes de los últimos años en varios campos. Su aspecto simpático y desgarbado predispone al interlocutor a la amabilidad. Y es que sus armas de mujer son más que persuasivas.

MEGAJOYSTICK: Bueno, entonces, ¿cuál es el proceso de creación de una empresa como Firebird?

ANIA MAKOWSKA: *Como debes saber, los principios son siempre poco espectaculares. Se busca un capitalista, en este caso la British Telecom (que viene a ser como la telefónica británica) y se empieza a reclutar a un nutrido grupo de programadores. El éxito llega sólo si el producto es de calidad.*

M.J.: Justamente, ahí es donde hay que profundizar. Firebird no es Ocean ni nada parecido, es más bien una productora intermedia. ¿En qué consiste la aportación de vuestra empresa al software?

A.M.: *Lo que nosotros tratamos en cada uno de nuestros programas es entretener, entretener de una forma sencilla pero a la vez atractiva para el usuario. Normalmente el aspecto más cuidado de nuestros programas es el gráfico, creemos que la estética de un juego es lo que queda retenido en la memoria del futuro comprador al ojear las revistas y lo que diferencia a un clásico de los juegos vulgares.*

M.J.: Pero se nota un cierto descuido en la jugabilidad de algunos de vuestros juegos, como en Dynamic Duo...

A.M.: *De hecho, este tipo de juegos no pasan por nuestro control directo ya que son desarrollados por compañías independientes. A pesar de todo solemos quedar bastante satisfechos con el funcionamiento en el mercado de estos productos.*

M.J.: ¿En qué consiste tu trabajo?

A.M.: *Bueno, de una forma resumida, mi tarea es la de quedar bien con la prensa especializada o con cualquier otro medio en el que nos interese anunciarnos y facilitar al máximo la labor de los periodistas. Tienes que pensar que hay cerca de cincuenta revistas especializadas en Europa, y que muchas tratan directamente con nosotros y no con los distribuidores locales para la obtención de exclusivas o de primicias de algún juego. En el caso, por ejemplo, de Weird Dreams, la campaña publicitaria ha sido enorme, y hemos intentando que la imagen del juego llegase a todas las publicaciones e incluso a televisión. Estamos muy orgullosos de ellos.*

M.J.: ¿Has intervenido directamente en esta campaña?

A.M.: *Sí, naturalmente, en la actualidad prácticamente todas las campañas publicitarias de nuestros juegos pasan por mis manos de una forma u otra.*

M.J.: ¿Te interesa la creación de juegos?

A.M.: *La verdad es que no mucho, la programación es algo que no domino y ni siquiera soy capaz de hacer algo en Basic. Para mí es un aspecto secundario ya que mi tarea es la de promocionar los juegos y en algún caso supervisarlos, pero nada más.*

M.J.: Dínos la verdad. ¿Qué efecto hace eso? Trabajas en un juego, cuidas todos los aspectos de su lanzamiento, colaboras con los programadores animándolos a seguir y tu nombre no es conocido por el gran público.

A.M.: *Yo no hago publicidad de mí misma, la hago de los juegos de la compañía para la que trabajo. No busco nada más, sólo hacer bien mi trabajo.*

M.J.: ¿Qué crees de la situación actual del software?

A.M.: *Estamos en un momento francamento delicado por los grandes*

Nuestro corresponsal Jesús M. Muntané posando para las cámaras de Firebird.



cambios que se están experimentando. En la actualidad, cuando comercializamos un juego tenemos que pensar en muchos aspectos. Las versiones a realizar son también un problema ya que se puede decir que en cada país reina un ordenador distinto o que hay otros más pequeños que también tienen su público. En Inglaterra está claro el dominio de las máquinas de 16 bits, y siempre las utilizamos como base para nuestros juegos. En la mayoría de los países de Europa pasa lo mismo, aunque algunos ordenadores están todavía funcionando. En España se da un caso muy curioso: los MSX, que se han extinguido ya en prácticamente todo el continente, siguen teniendo su público y nos vemos forzados a realizar versiones específicas que no suelen reportarnos muchos beneficios económicos pero que nos vemos obligados a confeccionar para dar una buena imagen.

M.J.: ¿Es posible pues la crisis de la informática?

A.M.: *En algunos países sí. España es una clara candidata a ello, ya que se producen muchos juegos nacionales que no creo que sean amortizables en sus versiones de 8 bits en su propio mercado. Por otra parte al no poderse realzar las conversiones para 16 bits dado su elevado coste no tienen muchas posibilidades de exportación.*

M.J.: ¿Conoces algún juego español?

A.M.: *He seguido de cerca la trayectoria de Dinamic desde su irrupción en el mercado inglés y me parecen unos editores muy inteligentes, con personalidad. La calidad de algunos de sus juegos es más que discutible, pero tienen un cierto carisma que les salva de la quema.*

M.J.: ¿Y Toposoft? Tuvieron un gran éxito con su Mad Mix Game...

A.M.: *No creo que su contrato con U.S. GOLD sea muy beneficioso para ellos, ya que sus campañas publicitarias no son lo suficientemente espectaculares, como para poder captar la atención del público. Por otra parte, y en el caso de Mad Mix Game, la calidad no es muy alta y gráficamente son poco atractivos, por lo que pudo decir que en Firebird no hubiesen funcionado. No obstante con este producto han conseguido superar con creces la popularidad de cualquier otro juego en nuestras fronteras.*

M.J.: ¿Eres una fanática de los videojuegos?

A.M.: *Mira, yo era una fan de los flippers, me volvían loca y me pasaba muchas horas jugando con ellos. Supongo que a toda mi generación le afectó. Me desintoxiqué, por decirlo de alguna manera, hace unos años y no me ha vuelto a picar el gusanillo. Eso sí, te aseguro que si los videojuegos hubiesen aparecido unos años antes...*

M.J.: ¿Cómo seleccionáis los juegos para su publicación?

A.M.: *Hay un poco de todo, sobre todo que el día que te enseñan el juego no esté nublado –risas–. No, hablando en serio, lo cierto es que nosotros seguido una técnica distinta para la selección que la utilizan las otras compañías. A nosotros nos interesa mucho que el autor venga a nuestras oficinas, nos lo explique todo sobre el juego, que le veamos jugar con él y que traiga dossiers sobre el mismo. Nos interesan mucho las ideas originales. Weird Dreams, por ejemplo, fue un proyecto que su artista gráfico nos presentó de una forma confidencial, y nosotros le proporcionamos el programador y todos los elementos necesarios para su plasmación en pantalla.*

M.J.: ¿Qué nos puedes contar sobre las relaciones entre British Telecom y Firebird?

A.M.: *En este momento estamos esperando reacciones en el mercado. Como sabrás, British Telecom ha decidido prescindir de Firebird ya que es una productora autosuficiente y factura millones de libras al año, por lo que su gestión ya no depende de nadie. Por este motivo se ha decidido la venta de Firebird a algún nuevo capitalista que esté quizá más relacionado con el mundo de la informática.*

M.J.: ¿Pero cuál es vuestra ambición? ¿Ser el número uno?

A.M.: *¿Por qué no? –risas–. De muchas maneras, Firebird es el número uno, y cuando empiece su nueva etapa arrasará sin duda. Te hablo como espectadora, o como publicista.*

M.J.: Bueno, bueno.

A.M.: *Hay cosas más difíciles en el mundo.*

M.J.: Os deseo la mejor de las suertes.

A.M.: *Igualmente.*

M.J.: Gracias.



Esta es la única fotografía que pudimos hacer a Mrs. Makowska. Durante toda la entrevista estuvo evitando la cámara.

Por otra parte, y en el caso de Mad mix game, la calidad no es muy alta y gráficamente son poco atractivos.

Como sabrás, British Telecom ha decidido prescindir de Firebird ya que es una productora autosuficiente y factura millones de libras al año.

Declaraciones recogidas por Jesús Manuel Montané.

EL MUNDO DE LOS AJEDRECES ELECTRONICOS.

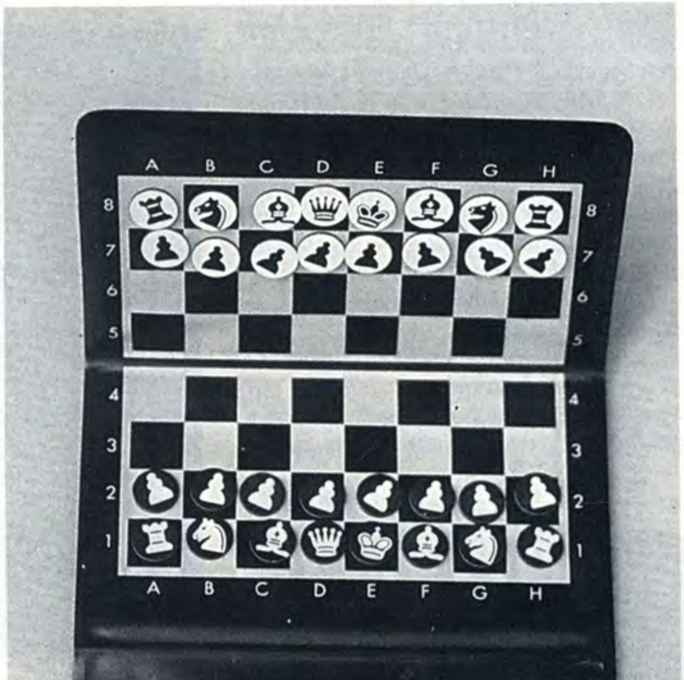
CHESS CARD: UNA BUENA PARTIDA AL AJEDREZ

Tanto para amateurs, profesionales del ajedrez, o tan sólo para los que gustan de jugar de cuando en cuando, resulta que en ocasiones no se dispone de una pareja adecuada o un contrincante con nuestras posibilidades. También puede suceder que busques una buena partida para perfeccionar una técnica, o simplemente desees aprender. Si tú te encuentras en este sector, te recomendamos un programa de ordenador para ajedrez, o con más ventajas, un ajedrez electrónico. Sin embargo, ¿qué diferencias estriban entre lo primero y lo segundo? En este artículo exponemos las ventajas del más pequeño de estos aparatos electrónicos: Chess card, un solo ejemplo de las cuantiosas funciones que estos pueden realizar.

Artículo realizado por Carlos Mesa

INTRODUCCION

Chess card creado por Sphinx es algo muy especial, hay que dejarlo claro desde un principio. Aparte de entrar dentro de la pauta del oponente ideal, listo para jugar en cualquier momento, su reducido tamaño (menos que el de un paquete de cigarrillos y muy similar a una tarjeta de crédito) lo transforman en el compañero ideal para viajes y desplazamientos. Es, sin dudarlo, el prototipo perfecto del ajedrez portátil. Esta afirmación queda corroborada en cuanto añadimos varios detalles: las piezas son planas y magnéticas del tamaño de una ficha del parchís, mientras que se acompaña con una funda plegable, a modo de estuche, que lo reduce a casi nada. Además, si desconectamos el aparato podremos continuar la partida por donde la hayamos dejado... Pero vayamos por partes.



Chess card, fabricado por Sphinx, es un ajedrez electrónico de bolsillo, distribuido en nuestro país por Proein, S.A.

A TENER EN CUENTA

Para poder seguir los movimientos del juego puedes utilizar el tablero magnético del propio estuche (caso de un viaje) o cualquier tablero con notación algebraica (si prefieres deleitarte con las formas tradicionales). Has de observar que Chess card funciona con pilas planas de gran rendimiento. Bien, nada más dar comienzo el juego mediante el interruptor de encendido y apagado, habrás de presionar la tecla NG (nuevo juego), siempre y cuando quieras empezar una nueva partida. Si por el contrario has apagado el aparato en mitad de una partida, al conectar de nuevo observarás unos guiones (caso de ser tu movimiento) o dos cuadrados (caso de pertenecer al aparato el turno de juego).

Volviendo a los preliminares de un nuevo juego, se advierte de la posibilidad de alterar el nivel de dificultad. Tenemos hasta un total de 64 niveles con diferencias básicas. Al pulsar la tecla LV de level (nivel) podremos modificar éste. Evidentemente en cada uno de los niveles ascendentes el tiempo empleado es mayor, a la vez que la estrategia de juego se complica. La estructura de los diversos niveles se indica en pantalla mediante la combinación de una tecla y un número (ver tabla adjunta en las instrucciones del manual que se acompaña con el ajedrez). La modificación del nivel dependerá del grado y características que deseemos en el desarrollo de la partida. Así podre-

mos hacer que Chess card advierta, mediante una señal acústica, la amenaza sobre tus piezas, o que ésta procese sus jugadas automáticamente. El nivel establecido, desde un principio, es el siete. De cualquier forma, a pesar del tiempo requerido para el movimiento de piezas y análisis de posiciones en los niveles más complicados, es curioso que el programa de ajedrez incluya en su memoria información referente a los primeros movimientos, independientemente del nivel, permitiéndote un estudio de las jugadas iniciales (muy recomendado para los que buscan una perfección de sus técnicas).

No hemos mencionado cuál es la forma de moverse por el tablero de Chess card, aunque para los conocedores de versiones sobre programas de ordenador ya se lo habrán imaginado: un sistema de notación algebraica, es decir, las columnas y filas del tablero que están definidas entre la A-H y 1-8, respectivamente, son las indicadoras, en su doble referencia, de la jugada a realizar.

MAS SOBRE LOS MOVIMIENTOS

El movimiento de las piezas es de lo más sencillo. A pesar de todo, hay que tener en cuenta varias consideraciones más. Primero, una vez efectuada la doble indicación algebraica, la tecla EN (enter) nos dará la entrada de la jugada. Aunque bien puede producirse un error, al pulsar una tecla equivocada, con lo que en este último caso presionaremos la tecla CE (Clear Entry) para borrar la entrada. En este punto volveremos a repetir el proceso.

Chess card te anunciará los movimientos mediante una señal acústica (si se quiere, puesto que la tecla SO activa/desactiva los sonidos), al igual que la captura de las piezas.

Otro punto muy peculiar es el cambio de bando al comienzo de la partida. Para tal efecto habremos de pulsar la tecla MO (movimiento) y después NG (nuevo juego, como ya se citó), con lo que el aparato ordenará su primera jugada con las blancas, disponiendo la persona, en lugar, de las piezas negras.

Además, los movimientos ilegales son detectados emitiendo un pitido. La figura de los guiones, en la parte superior e inferior, indicarán a quién va destinado el próximo movimiento.

En este apartado nos queda por decir cómo se efectúan una serie de movimientos extraordinarios en el tablero de ajedrez. Desde el enroque, para el que sólo hay que indicar el movimiento del rey, hasta la captura de los peones «al paso», de la forma habitual; para finalizar con la «promoción del peón», éste al alcanzar la última fila se convertirá en reina.

JAQUE MATE Y TABLAS

El mensaje de CHECK (jaque) aparecerá en la pantalla de cuarzo si cualquiera de los dos bandos se encuentra en posición de jaque. De todas formas las situaciones de jaque son avisadas por Chess card con antelación.

En cuanto a la situación de tablas ésta es muy difícil que se produzca en niveles muy avanzados, a no ser que seamos auténticos expertos en el ajedrez. A esto se suma el hecho de la máxima en movimientos sin salida. En definitiva las situaciones de tablas se mostrarán en pantalla con cuatro signos de igual dobles.

OTRAS FUNCIONES

Anteriormente se habló, muy por encima, de una tecla de función (MO); pero es que, aparte, y a sabiendas de su función específica se pueden obtener una combinación de resultados de gran interés. Por el momento baste saber que la pulsación de esta tecla detendrá los cálculos de Chess card para responder con el movimiento más acorde con los análisis realizados. A partir de aquí, podemos cometer nuestra primera trampa: hacer creer a la parte contraria que nuestras piezas son las suyas. Denominando a esta fórmula como «intercambio de bandos», podrá repetirse la operación tantas veces como se desee. Naturalmente ello nos servirá para conocer cuál sería la respuesta de Chess card ante una grave situación, para perfección de técnicas y aprendizaje; o si, por contraposición, queremos jugar con el bando contrario. También se puede conseguir que Chess card juegue consigo mismo.

Si ahora deseamos abrir la partida con una determinada apertura (ejemplos simplificados de libros o secciones de ajedrez en periódicos) jugaremos con los dos bandos (consultar en el manual los niveles de NO respuesta automática) hasta llegar a la posición requerida. A partir de ahí seleccionaremos un nivel que disponga de «respuesta» y jugaremos normalmente. Esta misma fórmula se establece con la tecla SP (set position o colocar posición). La forma de disponer de las piezas, además de diversas observaciones referentes a posiciones establecidas, se explican con mayor detalle en el manual adjunto de la máquina. Es recomendable antes de proceder a las jugadas preparadas, comprobar la legalidad de las posiciones. La comprobación de piezas, por esta fórmula o bien porque en el desplazamiento de un viaje las piezas del tablero magnético de Chess card se han movido, es posible desde la tecla de función VP (verificar posición). Pulsando esta tecla puedes utilizar las mismas teclas alfanuméricas. Si te fijas bien observarás que existen unas figuras dibujadas sobre ellas, aparte de un símbolo de peón negro o blanco. La indicación en pantalla mostrará un guión superior o inferior (piezas blancas o negras, según sea), y un código (1-peón, 2-caballo, 3-alfil, 4-torre, 5-reina, 6-rey). Separada por un espacio en blanco se encuentra la posición de la pieza en el tablero según notación algebraica. La comprobación de las piezas se produce en la elección de las teclas con su correspondiente figura, cambiando de color al seleccionar la tecla de peón blanco o negro, tal como se citó en uno de los párrafos anteriores.

PUNTO FINAL

Todo lo dicho hasta ahora puede parecer, a simple vista, muy complicado. Sin embargo no lo es tanto, por no decir que resulta extremadamente sencillo. Gran ventaja es conectar y desconectar para seguir con la partida en curso en cualquier momento (no se borrará de la memoria hasta nueva orden).

En resumidas cuentas, el sistema descrito es el mismo para todos los ajedreces electrónicos. Básicamente hemos tomado el ejemplo de Chess card para dar una idea, muy por encima, de las posibilidades que puedan tener estos aparatos, aparte de su competencia respecto al ordenador (es interesante remarcar este punto para aquellos que imaginan que el ordenador es perfecto en este sentido). No obstante, Chess card figurará (y no lo dudamos) en un futuro, como el mejor ajedrez portátil dentro de la gama de ajedreces electrónicos.

MAS POKES QUE NADIE

SPECTRUM

RENEGADE III

```
  10 REM ***********************
  20 REM ** Cargador Spectrum **
  30 REM **     RENEGADE III   **
  40 REM ***********************
  50 FOR n=60077 TO 60089: READ a: POKE n,a:
 NEXT n
  60 INPUT "Vidas infinitas (s/n)";a$: IF a$
="n" THEN POKE 60080,0
  70 INPUT "Energia infinita (s/n)";a$: IF a
$="n" THEN POKE 60083,0
  80 INPUT "Tiempo infinito(s/n)";a$: IF a$=
"n" THEN POKE 60086,0
  90 PRINT TAB 5;"Pon la cinta original": PA
USE 50
 100 LOAD ""CODE : POKE 60043,173: POKE 6004
4,234: RANDOMIZE USR 6e4
 110 DATA 175,50,220,164,50,179,164,50,47,16
7,195,18,204
```



AMSTRAD

PAC-LAND

```
10 REM *******************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *     PAC-LAND     *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *******************
55 MODE 1
60  INPUT"VIDAS INFINITAS(S/N)";A$:IF A$="S"
 THEN POKE 23150,0
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```

TITAN

```
10 REM *******************
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM *      TITAN       *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *******************
55 MODE 1
60  INPUT"BOLAS INFINITAS(S/N)";A$:IF A$="S"
 THEN POKE 25370,0:POKE 40870,10
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &81DA:LOAD"!",&8
1DB
```

Battle Chess

Un servidor, fascinado seguidor y amante de este antiguo juego árabe (aunque los egipcios dicen que proviene de su país), nunca había tropezado con un juego de ajderez para ordenador tan singular como este. La batalla del tablero ha cobrado una nueva forma: su intención batallista ha sido remarcada y resaltada en este juego con divertidas animaciones.

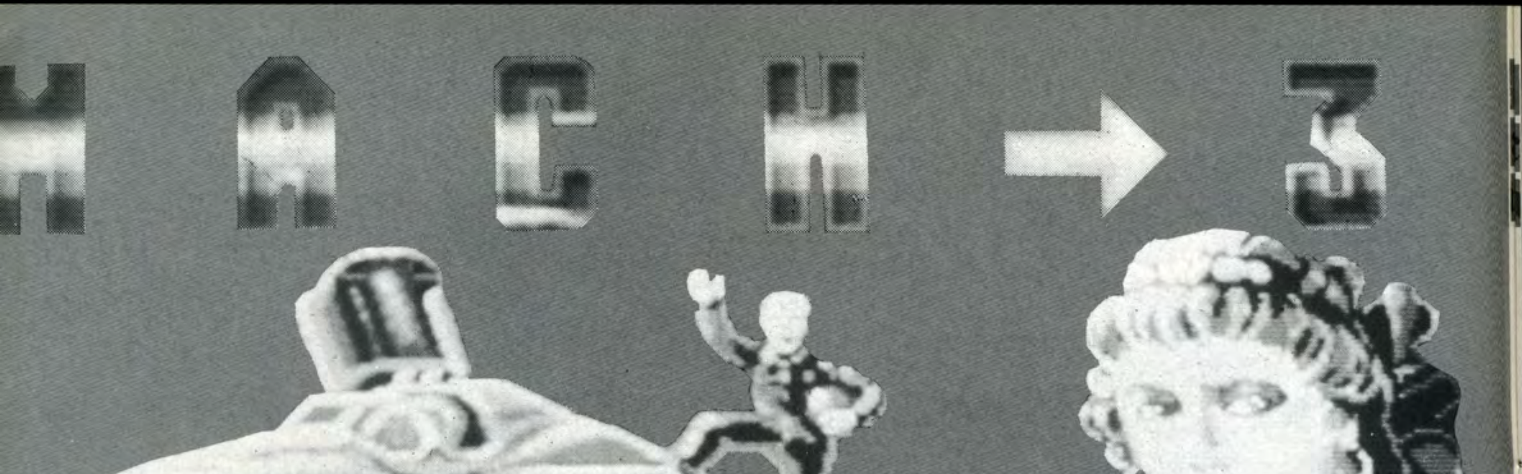


El ajedrez más divertido

Así pues, su majestad el rey no es la típica figura con una cruz en la cabeza, sino que está representada por un anciano, vestido y ornamentado como un rey. Siguiendo este estilo, la reina, los alfiles, las torres y los peones están representados por personajes que corresponden a su función. Una única excepción es el caballo que, debido a que en inglés se denomina Knight (Caballero), ha sido sustituido por un bravo guerrero. Particularmente me ha agradado la torre: una verdadera torre de dura piedra que, al moverla, es transformada en un gigantesco hombre de piedra, que recuerda a «La Historia Interminable» y, en especial, a ese coloso comedor de piedras.

El juego está presentado en tres dimensiones pero al utilizar la opción de dos dimensiones, el juego ya no representa estas figuras tan realistas y pasa a ser un juego normal de ajedrez de ordenador. Esto resulta agradable, ya que, después de mover durante unas partidas a estos personajes por el tablero, uno acaba harto del tiempo de carga, puesto que lo que quiere es jugar a ajedrez y no ver animaciones. Además hay que sumar a este tiempo de carga el del movimiento y el sonido (por ejemplo las armaduras chirrían) el tiempo de ejecución de la animación (las figuras van andando por el tablero, no pegan saltos) y el tiempo de lucha entre los dos personajes, si queremos eliminar una figura.

La lucha entre los personajes está, como todos los movimientos, muy bien lograda. La imaginación ha sido uno de los puntos claves de los programadores. ¿Cómo puede una elegante y bella dama destrozar una torre de piedra? La respuesta la han hayado los programadores, dejando a esta figura recurrir a la magia negra. Los hechizos son, pues, un potente arma.



UN HOMBRE QUE PROMETE





Con este pensamiento introducimos el disco en la unidad. Después de una corta carga aparece la pantalla de presentación. No está mal, seguimos pensando. Una vez digitalizada nos da la bienvenida en inglés al juego... esto recuerda al clásico Goldrunner... y una música, ni muy buena ni demasiada mala, suena por los altavoces.

Un juego de marcianos, que seguramente será parecido a Goldrunner. Esta idea ronda por nuestra mente, mientras la unidad de discos sigue «serrando».

Lamentablemente todas nuestras ilusiones y expectativas no se ven satisfechas al jugar con este, ejem, juego.

El juego cuenta con un efecto tridimensional bien logrado. El scroll es suave y continuo. Manejamos una nave, vista por detrás, por una zona en cuyos bordes aparecen datos como el número de vidas, el bufón (una cara con muecas), la puntuación y la cantidad de fuel disponible. Nuestros enemigos son:

- unas naves (pilotadas por los maléficos seres de toda la vida) primero aparecen solas y después en formación.
- unos meteoritos
- unos contenedores de fuel

¿Qué debemos hacer? Matar a los marcianos, destruir los contenedores de fuel y esquivar a los meteoritos. A estos últimos es fácil eludirlos. Después de que caiga el primero, hay que situarse a la altura del horizonte a la derecha de la pantalla. Allí estaremos a salvo casi al 100 por 100. A medida que avancemos sumaremos puntos y esta puntuación aumentará si destruimos naves enemigas. Al eliminar tanques de fuel cargaremos automáticamente nuestro depósito, con lo que el destruir estos tanques resulta ser vital.

Pero, aparte de los meteoritos, los programadores han incorporado otro factor para intentar darle más emoción al juego. Si controlamos nuestra nave por debajo de unos túneles o puntos negros, obtendremos 1.000 puntos extra.

Definitivamente, uno de esos tantos juegos que pasan ante nosotros sin pena ni gloria. Sólo para incondicionales de los matamarcianos.

Por Sascha Ylla-Könneke

Pero, basta ya de describir el juego por fuera. Entremos ahora en lo que es el juego en sí.

Como todos los programas de esta serie, disponemos de varias funciones que hace falta desarrollar, como por ejemplo: cargar y salvar partidas, variar el nivel de dificultad (se mide por tiempo: 1-10000 minutos), borrar el tablero o situar piezas en el mismo, restablecer el tablero, forzar a jugar, quitar el sonido, variar el número de jugadores (ordenador v. humano, humano v. humano y ordenador v. ordenador), jugar por módem, etc.

Interesante es la opción que se nos ofrece al principio del juego. Podemos, antes de seguir cargando el mismo, salvar el programa en nuestro disco duro, con tal de disminuir el tiempo de carga.

Por último cabe resaltar que el manual que acompaña el juego explica en breve las reglas del ajedrez, el propósito del juego y da también algunos consejos útiles sobre cómo desarrollar el juego, lo que siempre ayudará a los principiantes. Naturalmente el programa dispone de un teach-mode, que ayuda al principiante a situar sus piezas, así como una opción de «consejo en la jugada».

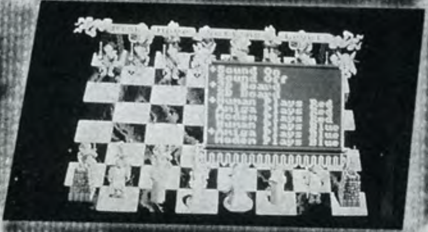
El manual dispone también de un apéndice con tablas de partidas completas de ajedrez, para que el usuario vea y aprenda cómo juegan los «grandes» de este deporte.

Como breve conclusión debemos mencionar que se trata de un buen juego con un nivel de dificultad no muy alto en los niveles bajos, que va progresando según el tiempo del que dejemos disponga el ordenador. Además de un juego de ajedrez, es también un divertido «show» de animación, por decirlo de alguna manera, que demuestra las posibilidades del Amiga de una manera sutil.

Se trata de un buen programa para todo aquel que quiera disponer de un juego de ajedrez y algo más...

Ya para finalizar recordemos el antiguo proverbio inglés que dice: «puedes golpear a tu oponente con el tablero de ajedrez, pero eso no probará que eres el jugador más fuerte».

por Sascha Ylla Könneke



Menú de selección al comienzo del juego, incluyendo una partida vía módem.



Las escenas de captura de piezas son increíbles: una muerte sucede a otra en cuanto a expectación.

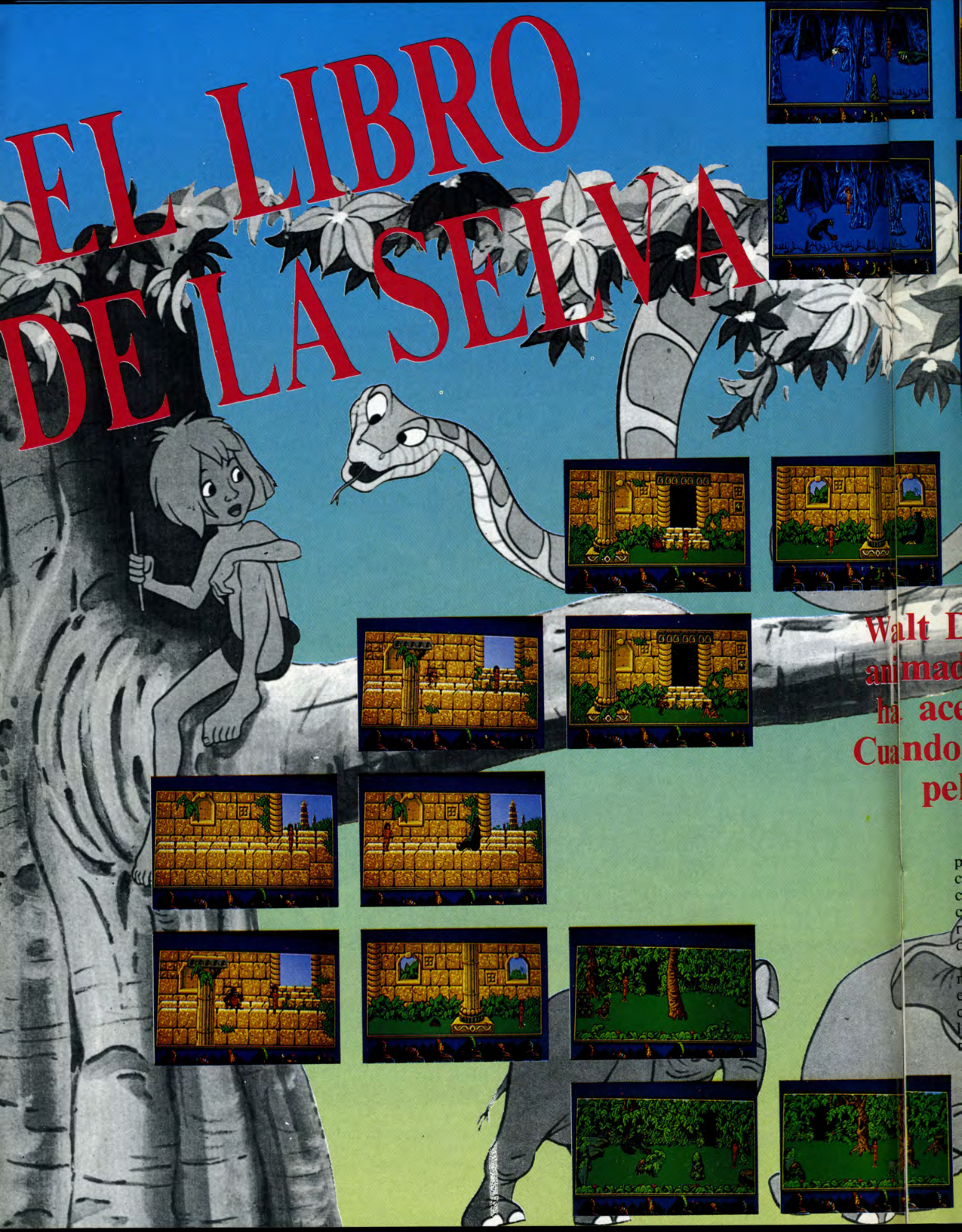




En la variedad está el gusto: piezas rojas y azules, en lugar de las habituales blancas y negras.



EL LIBRO DE LA SELVA



Walt D
animad
ha ace
Cuando
pel



Valt Disney es el mago insuperable del dibujo nimado. Cientos le han imitado pero nadie se ha acercado tan siquiera a su calidad gráfica. uando se decide llevar al ordenador una de sus películas, el cuidado debe ser extremo.

A primera vista, el libro de la selva parece uno de los programas más cuidados a nivel gráfico de los aparecidos en los últimos tiempos. Muchos de los personajes originales aparecen en el juego con una animación digna de la película.

El pequeño Tarzán que conducimos se llama Mowgli. Su objetivo es escapar de Bagheera, que le quiere conducir al pueblo de los hombres, el lugar donde nació. Durante su recorrido atravesará la sabana, la jungla, unas oscuras cavernas y finalmente templos misteriosos repletos de malvados monos que intentarán eliminarle. Si conseguimos llegar al fin de esta loca carrera, llegaremos de todas formas al poblado de los hombres, pero nos llevaremos una sorpresa.

Evidentemente, la cosa no está muy clara si se mira desde el punto de vista de este argumento. Si tenemos que escapar de alguien que nos quiere llevar a un sitio, para acabar en ese mismo sitio, la verdad...

Una cosa que sorprende nada más cargar el juego es la sonoridad de la melodía de presentación que en las máquinas de dieciséis bits está digitalizada. Además una simpática secuencia animada acompaña la composición conformándose de esta forma una escena de lo más simpática.

Una vez terminada esa escena, aparecerá un cine repleto de gente esperando que empiece la acción. Las cortinas se abrirán y veremos a





MAS POKES Q

LAST DUEL

```
10     ' ********************************
20     ' *      CARGADOR ATARI ST PARA     *
30     ' *             LAST DUEL           *
40     ' ********************************
50     FULLW 2:CLEARW 2: GOTOXY 0,0
60     FOR N=3E5 TO 3E5+226 STEP 2: READ A$
70     A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
80     IF S< >&H159DC9 THEN ? "ERROR EN DATAS ":END
90     PRINT "PON UN DISCO VIRGEN PARA GRABAR"
100    GEMDOS 1
110    BSAVE "LASTDUEL.PRG",300000,N-3E5
120    DATA 601A,0000,00C0,0000,0000,0000
130    DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
140    DATA 0000,00Q0,2A4F,2A6D,0004,202D
150    DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
160    DATA 0000,5000,2200,D28D,0681,FFFF
170    DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
180    DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
190    DATA 2F3C,0000,008A,3F3C,0009,4E41
200    DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,2F3C
210    DATA 0000,0000,2F3C,0000,0000,2F3C
220    DATA 0000,00B6,3F3C,0003,3F3C,004B
230    DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
240    DATA 0008,2A40,2C55,203C,4E71,4E71
250    DATA 3D40,3E14,3D40,3EC0,4ED6,1B45
260    DATA 1B77,504F,4E20,454C,2044,4953
270    DATA 434F,204F,5249,4749,4E41,4C20
280    DATA 5920,5055,4C53,4120,554E,4120
285    DATA 5445,434C,410C,4155,544F,5C2A
290    DATA 2E2A,0000,0000,003A,2200,0000
```

```
  10 REM ***************
  20 REM *  Cargador   *
  30 REM *Spectrum para*
  40 REM *  LAST DUEL  *
  50 REM ***************
  60 FOR n=6e4 TO 60009: READ a: POKE n,a: N
EXT n
  70 PRINT TAB 5;"Pon la cinta original": PA
USE 50
  80 LOAD ""CODE : POKE 64041,96: POKE 64042
 234
  90 RANDOMIZE USR 64000
 100 DATA 175,50,229,146,50,40,147,195,204,9
2
```

nuestro personaje desamparado en la selva, con la única compañía de un par de lobos que emiten guturales sonidos de cuando en cuando.

Si la actuación de Mowgli no es suficientemente divertida, los espectadores se dormirán, y cuando todos estén ya roncando, el juego terminará con el consiguiente mosqueo. Pero no temáis, no tenemos que estar todo el rato haciendo monadas, lo único que tenemos que evitar es que cualquiera de las fieras nos atrape. Evidentemente, la idea que tenían los programadores del aburrimiento... extraña sin duda.

Encontraremos varios objetos durante nuestra escapada que podremos utilizar para defendernos de algunos molestos animales. Los plátanos distraerán a la serpiente durante unos segundos, los suficientes para pasar por el vado que defiende. Algunos de los animales no nos atacarán, por lo que tendremos que respetarles e incluso defenderles del ataque de los más hostiles.

La sensación de tridimensionalidad, si tenemos en cuenta que sólo se consigue por la superposición de objetos, está muy bien conseguida y permite discenir con bastante claridad el nivel al que se encuentran nuestros enemigos en sus movimientos.

La tarea de descernir entre los animales para saber cuáles son amistosos es una de las más apasionantes que existen en el juego y demuestra que unas cuantas horas se han empleado buscando la adicción.

Nos encontramos pues ante un programa que reúne muchas cualidades, además de ideas originales. El problema estriba en que juegas con él, ríes sus gracias, te sorprenden sus gritos digitalizados pero te quedas frío. Y cuando en la selva tropical hace frío, algo marcha mal en las alturas...

Por Jesús Manuel Montané

Ilustraciones.
Copyright by Walt Disney

MEGA joystick

Contiene suplemento especial con 16 páginas

ESPECIAL VERANO

CON LAS LOCAS ACID NEWS
(Lo que nunca se vio)

LO QUE NOS TRAERÁ EL CALOR

¡News!

HOLLYWOOD STRIP POKER

¡Guauuuuuu!

TE REGALAMOS UN MUEBLE CON ORDENADOR
Solucionando nuestro Damerograma

ZANY GOLF
El mini-golf de verano



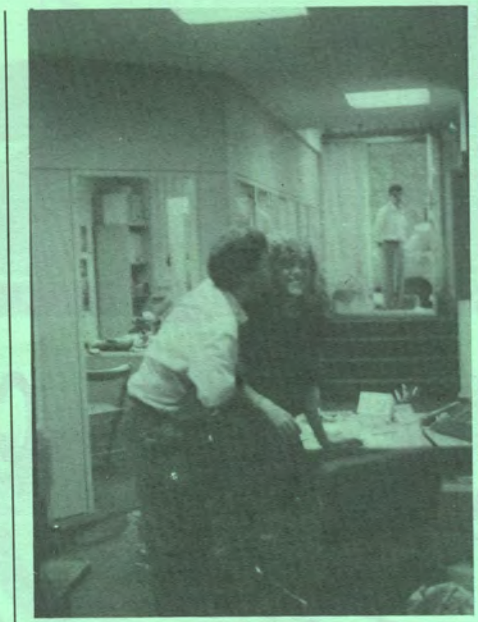
COMIC MAKI NAVAJA

LO QUE NUNCA SE VIO...



Sito Pons ya «Campsa»

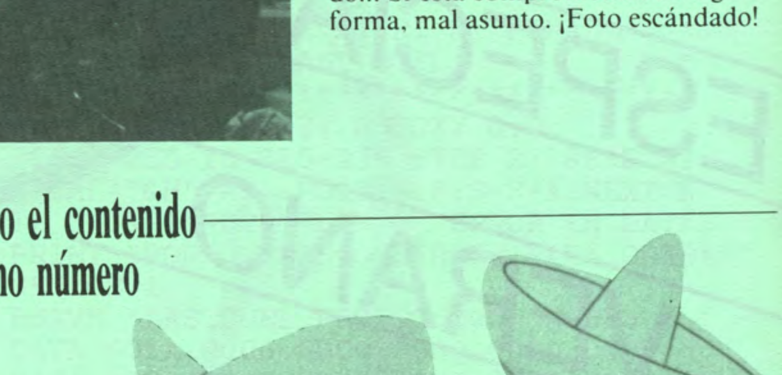
Sí, y aunque muchos ya estén «cansados» de ver el nombre del popular piloto, hay que reconocer que el mérito de este personaje está ganado por propio pulso. Sacamos la fotografía por lo del anagrama de Sony. Por lo menos estarán contentos con nosotros, aunque los usuarios de MSX estamos un poco descontentos con ellos.



La hora del patio en Erbe software

La pillamos por sopresa en la antigua dirección de Erbe. Ella es, para conocimiento de todos, la telefonista de la empresa de videojuegos más importante de nuestro país, hoy en día. También es quien soporta a los usuarios «plomo» que no saben ni hacer arrancar un videojuego. Desde luego la chica no está para menos, todo hay que decirlo. Desconocemos la identidad del que la está besando... Si está comprometida de alguna forma, mal asunto. ¡Foto escándado!

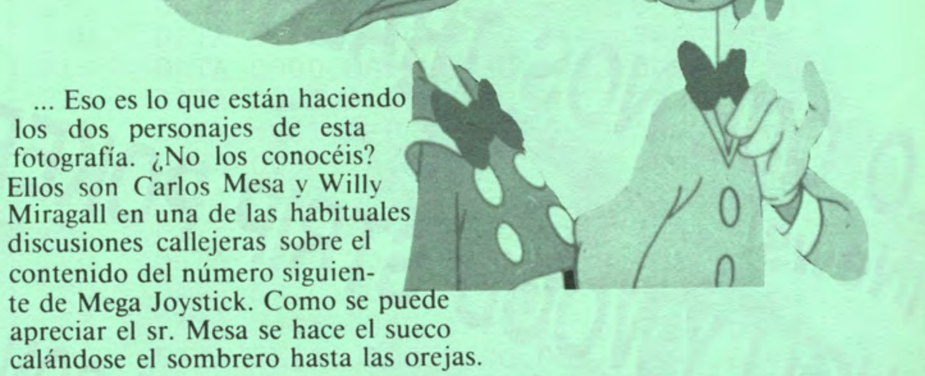
Preparando el contenido del próximo número



... Eso es lo que están haciendo los dos personajes de esta fotografía. ¿No los conocéis? Ellos son Carlos Mesa y Willy Miragall en una de las habituales discusiones callejeras sobre el contenido del número siguiente de Mega Joystick. Como se puede apreciar el sr. Mesa se hace el sueco calándose el sombrero hasta las orejas.

Aquellos buenos tiempos de Dinamic

Mirad, qué rostro de satisfacción nos ofrece en esta instantánea parte del antiguo equipo de Dinamic. Motivo tenían para sentirse felices, en sus primeros tiempos, puesto que esta compañía se prevía como la más puntera de nuestro país. Lo que no sabemos es si el actual equipo será así de risueño. Desde luego podemos afirmar que muchos son los que «ya» no están tan alegres cuando aparece un juego de Dinamic. Y es que las cosas ya no son lo que eran.



La primera tienda de videojuegos en Barcelona

Para los que ni siquiera se lo imaginaban se llamó Tron, y estaba ubicada en la esquina de Aragón-Bailén. Este centro estuvo funcionando entre los años 87 y 88 dedicando toda su superficie única y exclusivamente a los videojuegos, aunque tuvo graves problemas con la distribuidoras al final de su existencia. Y es que las distribuidoras no son muy «legales» que digamos. Algunos dicen que preferían comprar en el Corte Inglés, ya que por el precio de un juego se llevan tres. No sabemos que querrán decir...



Las chicas de Disc Center

Estas son las chicas de uno de los centros más importantes, en la actualidad, como tienda de videojuegos. Las chicas están de muy buen ver, salta a la vista. Rosa Mari Sánchez (la chica del cabello recogido), además, colaboró con nosotros en los primeros números de nuestra revista. El tipo en cuestión es el vendedor de turno intentando «colar» la última novedad. El mohín de Rosa mari nos indica su parecer sobre las «últimas novedades».





Nuestro departamento de suscripciones

Los amantes del teléfono ya la conocerán de oído. Se trata de nuestra secretaria de redacción, Silvia Soler, en una de sus excursiones matinales a correos. En esta instantánea la cogimos aprovechando el viaje para pasarse por el vídeo-club. Gusto por las películas no tiene mucho; el que sí demostró tener buen gusto fue el artífice de la fotografía.

LO QUE NUNCA SE VIO...

La máquina del café

Hay quien piensa que en cualquier empresa siempre existe una máquna de café. Desde luego el equipo de OMK es una excepción. Estos chicos tienen algo mejor con que alegrar sus momentos de descanso. Su entretenimiento se llama Eroscopio y ya podemos hacernos una ligera idea sobre su funcionamiento. No nos extraña que luego editen Strip Póker's...



El mismo vendedor de siempre

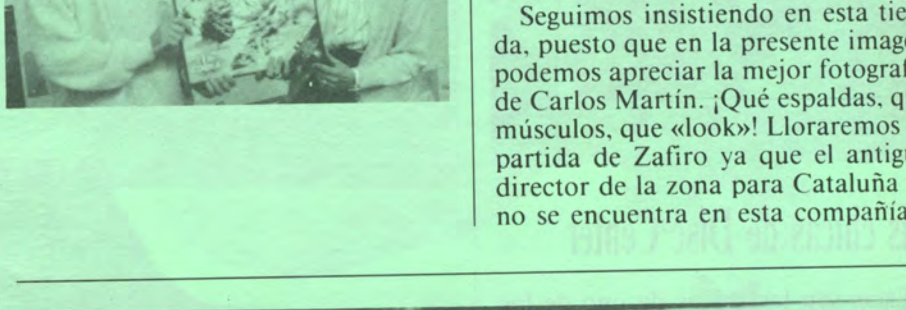
Parece que le gusta «chupar» cámara al muchacho. En la instantánea lo vemos intentado «colar» uno de los juegos de la comapía para la cual trabaja. Como fondo de la tienda Contacte de Barcelona, y para «compartir honores», Ignacia Sánchez.





Otra vez Contacte

Seguimos insistiendo en esta tienda, puesto que en la presente imagen podemos apreciar la mejor fotografía de Carlos Martín. ¡Qué espaldas, que músculos, que «look»! Lloraremos su partida de Zafiro ya que el antiguo director de la zona para Cataluña ya no se encuentra en esta compañía.



Más Rambo no, por favor

Imagen tomada del PC Show londinense correspondiente al año pasado, es clara indicadora de que tendremos Rambo para rato. Nos lo introdujeron en un montón de partes y continuaciones de sus films, luego en Spitting Image, y... ahora sólo faltaría que lo tuviésemos como conductor de autobuses. Que se vaya a rescatar al coronel Trautman a la Luna, a ver si así lo perdemos de vista.

Pasando de radio

Y es que la redacción de Mega Joystick pasa de escuchar sintonías «plastas» en hilo musical o emisoras «coñazos» para acompañar su trabajo. Para eso tenemos a Paco sin Lucía que además de ser un robot muy eficiente toca la guitarra de p... madre.





Aquellos tiempos de Serma

Todavía nos estamos preguntando quien distribuirá Konami's en nuestro país. Qué tiempos aquellos con Road Fighter, Hyper sports o King's Valley. No creemos en «quiebras milagrosas», así que algún culpable habrá el cierre de esta empresa.



Perico, tú si que te lo montas bien

Desde luego bien rodeado, sí que está (lo que hacer ser famoso). Así que, aprovechando el lanzamiento de su juego, el corredor segoviano posó con las componentes femeninas de Erbe y Topo, aunque habría que decir que habían tortas para hacerse la foto de «mostrar a los amiguetes». Lo que en la fotografía no se parecia son las manos ocultas con intenciones secundarias (si os dais cuenta algunas partes no son visibles). Por cierto, a Carlos Mesa le gustaría saber quién es la morena de la derecha y si está libre. Para más información, tanto de la aludida como de «fans» del mismo pueden dirigirse al teléfono (93) 240 29 90 –si se entera de esto el autor de estas noticias lo llevo claro–.



Ejem...

Para terminar una instantánea con parte de la redacción de Mega Joystick celebrando con alguna excusa. Se supone que estábamos en la entrega de premios CD 88. Puede ser... algunos ni se acuerdan, y si no, basta con contemplar los gustos vinícolas de Willy Miragall. La sobriedad imperaba al principio de la noche. La última fotografía de la noche no la mostraremos por vergüenza.

ZANY GO

Y llegó el verano, o al menos está a la puerta. Batidos bien fresquitos, helados cada dos por tres... luego lo que pasa es que os tenéis que quedar en casa cuidando el resfriado. Para esas ocasiones nada mejor, en casos de extrema gravedad, que Zany Golf.

Mi debilidad no ha sido nunca el deporte, y mucho menos deporte extenuante como el golf, siempre que consideremos los kilómetros que se han de recorrer intentando meter la dichosa pelotita. Cuando aparecieron los primeros simuladores digamos que «serios» de golf, mi aversión todavía creció más. Por lo visto sólo cabía esperar a la aparición de una locura en forma de hamburguesa como este Zany Golf. Como su nombre sugiere el juego es una verdadera locura y proporciona una nueva dimensión al deporte al añadirle detalles gráficos de gran simpatía además de una nueva concepción en cuanto a jugabilidad se refiere.

El juego incorpora nueve niveles, con un desarrollo independiente que dota de una gran variedad y adicción al programa. Como habréis deducido, mentes despiertas, en cada uno de estos niveles se encuentra un agujero que debemos cubrir con la famosa pelotita. Nada más difícil cuando pasamos del cuarto nivel, aunque tampoco es que sea de una facilidad desbordante en los anteriores.

Todos estos agujeros se hallan protegidos por una serie de divertidos ingenios que van desde hamburguesas saltarinas hasta pinballs gigantes, pasando por castillos mágicos y encantadoras hadas que conceden suculentos puntos como bonificación.

Aparte de todas estas innovaciones, los programadores han tenido tiempo de simular los maléficos efectos que el viento tiene sobre la trayectoria y varios de los detalles que hacen del golf lo que es. ¿Y quedará memoria para el juego? Pues sí, queda y por lo visto, incluso sobra, ya que los autores en un alarde de técnica han tenido la simpatía de incluir una serie de rutinas de animación y pantallas de carga cuya calidad gráfica es altísima. Estos son los factores que hacen de un buen juego una maravilla para los paladares exquisitos (ejem).

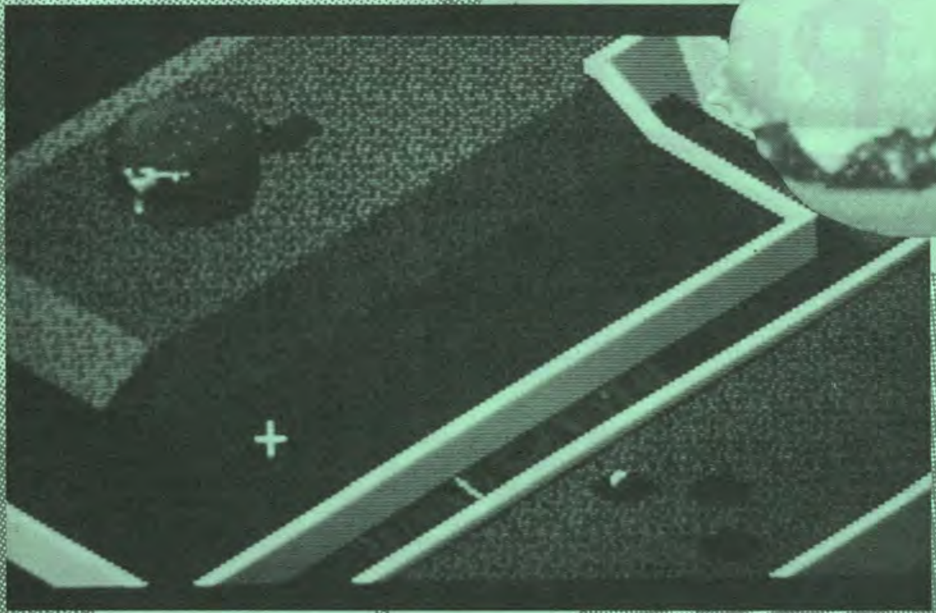
Una vez el jugador se dispone a hacer lo propio, se le expone un pequeño mapa en el que se pueden discernir las trayectorias a seguir para conseguir completar el hoyo con acierto. Evidentemente, el estudio de éste será fundamental durante las primeras partidas, ya que os puedo asegurar que para empezar la sensación de desorientación es total. Después de toda esta avalancha de información tenemos que intentar sortear todos los peligros que pueden hacer fracasar nuestras nobles intenciones.

Mediante la pulsación del botón derecho el mouse conseguiremos dibujar en césped la dirección que la pelota debe seguir, además de la velocidad que le queremos imprimir al lanzamiento. Como las más elementales normas de la física se han respetado escrupulosamente tendremos que contar con todos los posibles desperfectos que puede tener el terreno e incluso con las ráfagas de viento.

Dada la escasa cantidad de tiros







que se conceden al jugador para cada hoyo, será muy conveniente estudiar muy bien la jugada. De lo contrario, el terminar un nivel será practimente imposible.

Naturalmente, los tiros que no se usan en un determinado nivel son almacenados para el siguiente, cosa que nos será muy útil, sobre todo en los últimos.

De forma absolutamente aleatoria, un reloj aparece en el extremo derecho de la pantalla. Si conseguimos terminar un hoyo sin rebasar el tiempo impuesto se nos concederá una bonificación en tiros.

Los gráficos que aparecen durante el desarrollo del juego denotan que se ha invertido una gran atención en la confección de los mismos. La atención al detalle es sorprendente, y algunas de las figuras móviles cuentan con una gran cantidad de secuencias gráficas. La estilista pantalla de presentación contiene una serie de elementos muy coloristas que la convierten en una obra de arte (los hay que dicen que el juego vale la pena, pero que esta pantalla de carga es lo que le hace vendible).

El único fallo que se le puede achacar es el de un scroll un tanto brusco, anque este factor viene más impuesto por la máquina a la que va destinado el juego (ATARI ST) que al mismo en sí.

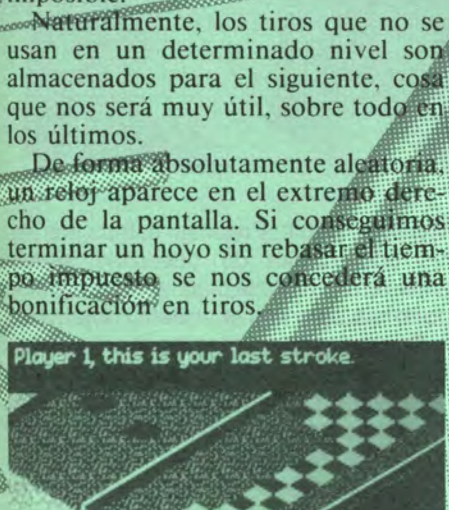
Cada uno de los niveles posee un tema musical propio que apesar de no tener una gran calidad formal, sí es lo suficientemente alegre como para resultar de lo más ameno. De hecho, todas las melodías son chispeantes, pero se vuelven muy pesadas después de unos minutos de juego.

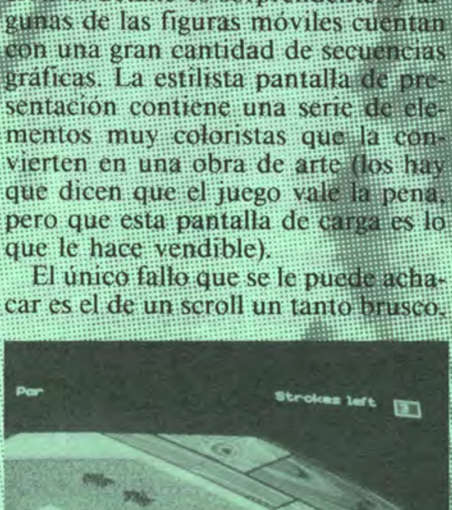
A pesar de todo esto, no quiero dar la impresión de que Zany Golf no me ha gustado, ni mucho menos. Es un juego que merece muchos elogios, ya que no es muy común encontrarse con tal originalidad y calidad en un mismo título.

Su facilidad de manejo y completas instrucciones hacen que el jugador pueda sentirse inmerso en el juego inmediatamente después de empezar a usar el programa, algo que tampoco es muy habitual en los tiempos que corren.

La soberbia combinación de suerte y habilidad (con un mucho de frustración) hacen picar al usuario de forma indecible. ¿Podéis creeros que pasé cerca de tres horas jugando sin parar hasta conseguir llegar al final?

Si estás cansado de matar marcianos y te acosa el calor, nada mejor que una partidita al Zany Golf. No os arrepentiréis.



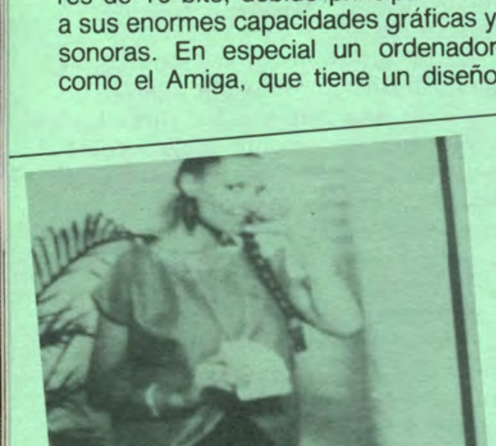


Por Max

HOLLY

Poker Professional

El número de aplicaciones a las que se puede destinar un ordenador personal son variadas y numerosas, sobre todo en el caso de los ordenadores de 16 bits, debido principalmente a sus enormes capacidades gráficas y sonoras. En especial un ordenador como el Amiga, que tiene un diseño







hardware y software orientado hacia las representaciones gráficas digitalizadas ha visto o mejor dicho ha tenido a su disposición muchos y complejos programas de diseño gráfico o sonoro. Y esto no se le podía pasar por alto a muchas empresas de software, que conociendo las capacidades del ordenador y los gustos de muchos usuarios se lanzan a producir Strip Poker's. para aquellos que no los conozcan (a buen seguro muy pocos) diremos que son juegos en los que con la excusa de una partidita de cartas, en este caso de póker, podremos ver cómo una señorita se desprende de sus prendas más íntimas a medida que vayamos ganando. Y son ya muchos los Strip Poker's que han pasado por nuestras manos, ... En concreto ahora nos ha llegado el Hollywood Poker Professional.

Una de las pegas que se le pueden achacar a los juegos de estas características es que son normalmente realizados sin cuidar más que los gráficos de las «protagonistas», olvidando hacer buenas músicas que acompañen al juego o efectos agradables a la vista (Hey, no penséis mal!!!). Este Hollywood Poker Profesional tuvo una versión Hollywood Poker (no era profesional...), programa que se realizó rápidamente despreocupandose bastante del resultado global del programa. Tan despreocupadamente que los programadores llegaron a olvidar quitar el código fuente del disco que se distribuía.

Y parece ser que los chicos de Reline Software, los autores de ambos, preocupados por su imagen, decidieron lanzar el juego que ahora nos ocupa, Hollywood Poker Professional.

Realmente os podemos asegurar que éste es el mejor Strip Poker que hemos visto hasta la fecha. Al igual que en la antigua versión podremos jugar con cuatro señoritas, a cada cual más apetecible, e intentar dejarlas sin dinero, y, lo más importante, sin más que unas cartas encima. Myriam, Birgit, Frances e Ines serán las encargadas de hacernos sudar ante el monitor debido a nuestra impotencia para lograr nuestro objetivo.

Pero veamos un poco por encima las características del programa.

Una vez cargado el primer disco (lo olvidé, son dos discos), veremos una presentación realmente asombrosa del juego. Sobre al anagrama de la compañía y el «casting» del juego veremos cómo la sombra de una mujer baila al ritmo de una música muy bien realizada, incluyendo efectos estroboscópicos. Pulsando el ratón (el botón, no la «barriga»), y cambiando el disco, podremos elegir una de las cuatro modelos que se prestan a ju-

WOOD

gar con nosotros. Y pasamos a la acción.

Una vez cargado de alguno de los dos discos (ya nos los pedirá el ordenador, ... Oye!!! os lo tenemos que explicar todo...) veremos a la chica seleccionada ocupando dos tercios de pantalla y en el lado derecho nuestra cartas y las opciones disponibles. A continuación nos toca quedarnos boquiabiertos. Aparte de las contrincantes, que son increibles, tenemos junto a ellas todo un programa casi perfecto. La ambientación ha sido realmente cuidada, incluyendo con cada chica un decorado distinto. El lugar donde tendremos que escoger las opciones ciones, son las normales en una partida de poker: Bet, apostar al inicio de la jugada; Call, que hará que podamos cambiar algunas de nuestras cartas, pero sólo una vez; Raise, subir la apuesta; Drop, abandonar la jugada y Stay para pasar a la espera de la decisión del contrario.

¿Algunos consejillos para el juego? Bueno, realmente poco se puede recomendar. Podeís jugar con una pata de conejo o cualquier otro amuleto junto a vosotros, porque lo que realmente importante es la suerte de cada uno. Un fallo importante se da en la penúltima pantalla, cuando a la chica patadas al ratón...).

Lo mejor es conocer a cada chica y su forma de jugar. Hay algunas muy inocentes que dan la impresión de querer desprenderse de ropa a toda velocidad. Alguna otra, en cambio, esconde bajo sus ropas maravillas que jamás veremos.

Para acabar, más que nada porque se me acaba el espacio, un poco de resumen.

La originalidad deja mucho que desear en este tipo de juegos, aunque la verdad es que a mí no me interesa precisamente «su» originalidad. La







está también muy bien diseñado, como podéis ver en las fotografías, dando el aspecto de mármol sobre el que se echan las cartas. Y también podemos hablar de la música que acompaña a cada pantalla; sí, una distinta para cada pantalla, y todas ellas muy bien realizadas y ambientadas a la situación. Pero la opción que realmente hará que os chorree la baba será la posibilidad de ampliar. Habéis leido bien, podemos dirigir nuestro puntero con el ratón y ampliar una parte de la pantalla digitalizada, a fin de estudiar más de cerca la anatomía de la señorita que hayamos seleccionado.

Lo demás sólo es jugar al poker y ganar, bueno intentar ganar. Las op-

de la pantalla sólo la arropa una minúscula braguita. En ese momento acostumbra a acelerarse el pulso y aumenta el nivel de adrenalina en la sangre. Acostumbran los jugadores a moverse inquietos y sudar, además de presentar otros signos externos como dilatación de las pupilas y aumento de la temperatura corporal. Todo ello conduce a que apostemos desmesuradamente cuando tengamos cualquier porquería de jugada, lo que producirá que nos gane todo y en algunos casos la muy... experta llegue a vestirse completamente. Ello causará una muy desagradable situación en el individuo que esté frente a la pantalla, con consecuencias desastrosas en ocasiones para el hardware (puñetazos descontrolados sobre la mesa o

realización perfecta en este programa, tanto es así que se llega a mencionar en el «casting» los elementos técnicos realizados, como videos, digitalizadores, etc...

Las imágenes digitalizadas casi perfectas, con opción de reproducirse en modo entrelazado o normal.

La opción de ampliación muy bien pensada, porque es lo que más deseábamos en estos juegos.

Es una alternativa más a las aplicaciones que pueden destinarse a un ordenador personal, y si no quieres aburrirte en una larga tarde de invierno o la rubia de clase se niega a jugar contigo a poker, tienes una alternativa, el Hollywood Poker Professional.

Por Juan Carlos Sánchez

Todos sabemos lo que es un truco, pero pocos conocemos trucos útiles. Por esto os dedicamos este apartado, dedicado a todos los ordenadores y a las consolas, que pretende divulgar vuestros y nuestros trucos. En este número solamente contamos con trucos descubiertos en su mayoría por nuestros técnicos examinadores de software (MEGAJOYSTICK TEAM), aunque esperamos vuestra colaboración. Si encuentras un buen truco, envíanoslo...

Así pues, da igual de qué ordenador, sistema, consola o juego se trate. Os invitamos a participar...

Pero, basta ya de rollos y preámbulos, introducciones y demás; y pasemos a los trucos.

BARBARIAN/PSYGNOSIS (C64)

Un fantástico truco para esta apasionante aventura del guerrero que, perdido en una especie de laberinto, tiene que combatir contra infinitos enemigos. ¿Qué os parecería el no tener que preocuparse de los enemigos? ¿No sería divertido pasar de ellos completamente? Y, mejor aun, todo esto sin un RESET, POKE ni SYS... Sólo necesitas la punta de tu dedo para apretar la tecla «C», dando igual dónde estés... y, maravilla, el marco se vuelve de color rojo... y, mejor aún, eres invulnerable.

Hasta el mago, al final del juego, no puede hacerte nada...



WIZBALL (AMIGA)

Hemos podido descubrir el cheat modus de este juego, que, aunque resulta difícil, de jugar al principio, es uno de los favoritos aquí en la redacción. Para los que no conozcan el juego, os diremos que, manejando una pelota, deberemos devolver los colores a nuestro mundo.

Para activar o entrar por la puerta trasera, deberemos pausar el juego con la barra espaciadora. Ahora escribiremos la palabra mágica «rainbow» pero en minúsculas, es decir, sin apretar la tecla shift, ya que de lo contrario el truco no funcionará. Para seguir jugando apretaremos el botón de fuego. Resulta bastante pesado el tener que luchar una y otra vez por los colores, ¿verdad? Pues bien, con este truco esto ya no será problema. Siempre que necesitemos un color apretaremos la barra de espacio y seguidamente la tecla «C». El recipiente se llenará automáticamente con el color necesitado, sin tener que pelearnos con nadie.

Si perdemos todas nuestras vidas, deberemos repetir la acción, para volver a acceder a esta pequeña ventaja.

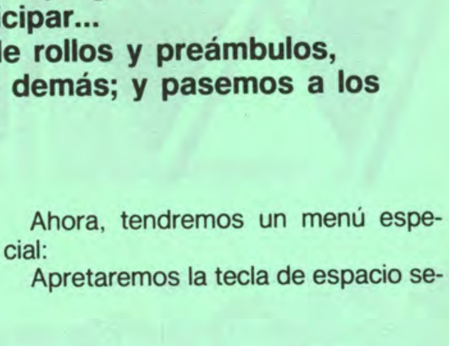
Hemos probado este truco también en la versión de Atari ST que, como sabéis, fue programada, por el mismo programador, pero lamentablemente no funciona. ¿Quién nos puede revelar un truco parecido para el ST?

ARKANOID (AMIGA)

Arkanoid es quizás el más típico juego de la serie breakout. Debemos destrozar una serie de ladrillos manejando un bate con la mayor destreza posible, evitando que una bola se cuele por la parte inferior de la pantalla, ya que ésta es la única capaz de destrozar los ladrillos. En Arkanoid podemos acceder a un truco, con el cual terminar el juego es coser y cantar. Para ello pausaremos el juego mediante la barra espaciadora. Ahora escribiremos a ciegas la palabra mágica, no ábrete Sésamo, pero sí DSIMAGIC. Una vez finalizada esta dura tarea, habremos entrado por una puerta trasera del programa. Al seguir el juego caerá inmediatamente una cápsula especial, la cual deberemos coger.

Ahora, tendremos un menú especial:

Apretaremos la tecla de espacio seguida de:



- L – para laser
- B – para pasar al siguiente nivel
- S – para que la pelota disminuya su velocidad
- E – para alargar el bate
- D – obtendremos tres pelotas en el juego
- F – pasamos automáticamente al último nivel
- C – La pelota se queda pegada al bate.

Después de apretar la tecla de espacio otra vez, caerá una cápsula con la opción deseada. Al cogerla, activaremos automáticamente su función. También podremos alterar la velocidad del juego. Para ello apretaremos una de las teclas numéricas (0-9).

SHE-FOX (C64)

Recordamos que en SHE-FOX manejamos a una dulce, pero poco pacífica, mujer que debe, cómo no, pasar muchos obstáculos. ¿Qué te matan siempre en la segunda fase? ¡No es problema, si tienes un C64! Los pokes mágicos son los siguientes:

POKE 2919,165
POKE 3330,165
POKE 3503,165

Con SYS 2065 podremos jugar tranquilamente...

R-TYPE (consola SEGA, C-64)

Acaba de surgir un nuevo juego para los ordenadores domésticos y ya os podemos descubrir un fantástico truco. R-Type se parece mucho al juego NEMESIS de Konami. La evolución de Nemesis 1 al Salamander implicó una serie de cambios y trucos secretos. Ya son muy conocidas las fases secretas de Nemesis 2 o Salamander pero nadie habla de fases secretas en R-Type. Pues bien, aunque sólo lo hemos comprobado en la consola SEGA (así pues os invitamos a comprobarlo en vuestros ordenadores) existe una fase secreta, un noveno nivel, por llamarlo de alguna manera. En este nivel, que destaca por su dificultad (los enemigos son especialmente agradables...) y por su grafismo espectacular, podemos acceder si seguimos estos pasos.

En la mitad del cuarto nivel aparecen por la parte de arriba dos columnas. Deberéis volar con la nave entre estas dos columnas. Una vez allí tenemos que esperar a que un enemigo de color rojo se encuentre justo a nuestra derecha. Ahora deberemos tocar con la parte trasera de la nave la columna y en ese preciso momento dejarse tocar por el enemigo, que nos empujará hacia la columna. La pantalla se volverá azul y roja y nos encontraremos en el nivel secreto.

La maniobra no es del todo fácil y si no resulta a la primera, seguid intentándolo, ya que vale la pena...

Para el Commodore 64 tenemos otro truco:

Después de cargar el juego del disco, jugamos una partida hasta que



nos maten. Después del conocido «Game Over» se cargará la pantalla de presentación «R-TYPE». Aquí deberemos efectuar un RESET para poder escribir el siguiente poke: POKE 12887,96. Ahora introducimos SYS 32768 con lo que ejecutaremos de nuevo el juego. Si hemos hecho el reset en el momento adecuado, disfrutaremos de partidas sin choques, ya que la rutina de colisión habrá sido desconectada.



OUTRUN (ST)

Todos hemos jugado a este magnífico juego de salón en el que somos orgullosos propietarios de un Ferrari. Todos conocemos lo que significa correr por las carreteras con una dulce y agradable compañera rubia. Todos hemos, tras jugar a OUTRUN, soñado en que quizás algún día, estos «juegos» se conviertan en realidad...

Pero no tenemos ningún truco para que estos sueños se hagan realidad... lo único que podemos ofreceros es un pequeño «cheat-modus».

Cuando estemos jugando normalmente y tengamos ganas de hacer un poco de trampa para llegar más tranquilamente al final, podemos escribir la palabra «STARION». Ahora disfrutaremos de un menú especial, con el que llegar a la meta es un juego de niños:

apretaremos la tecla:

B – para extended play
Q – información sobre el juego
T – diez segundos más de tiempo
D – el contenido de la pantalla es salvado en formato DEGAS
X – no es muy aconsejable....

SKULL DIGGERY (ATARI ST)

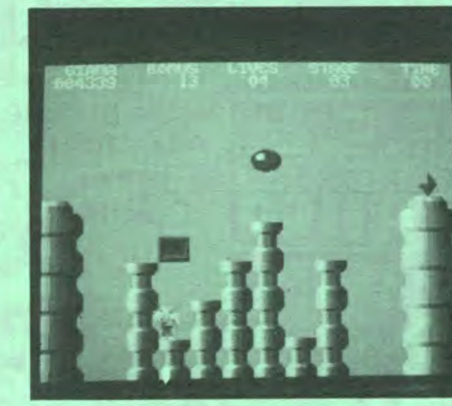
He aquí una ayuda para los amantes de este juego. Skull Diggery que no es más que otra versión del conocido Boulder Dash. Cuenta con unas funciones de teclas que explicamos a continuación:

CTRL + S – se salva el highscore en disco
CTRL + L – se carga el highscore
CTRL + J – el nivel de dificultad es el 31
CTRL + K – aparece la pantalla de presentación, el higscore se borra
CTRL + P – aparece el efecto especial de la lista de highscore
CTRL + X – el nivel 24 aparece
CTRL + (tecla beta) – el ordenador escoge aleatoriamente un nivel entre el 31 y el 42

The Great Giana Sisters (Amiga, Atari ST)

Este divertido juego, en el que manejamos una inocente chica rubia, se parece bastante al archiconocido super Mario Bros. Esta linda señorita debe salvar numerosos obstáculos, como por ejemplo peces, piedras, llamas, insectos de todas clases, precipicios, etc., para poder rescatar a su hermana.

Esta misión no es fácil y, aunque contamos con tres vidas, es casi imposible dado la infinidad de pantallas que debemos recorrer. Por casualidad, esto hemos de admitirlo, nuestro equipo «machacajuegos» ha dscubierto un simple pero útil truco, al plantearse una pregunta: ¿por qué no pasar olímpicamente de los obstáculos? Con esta idea en la mente, hemos descubierto un truco. Para poder utili-

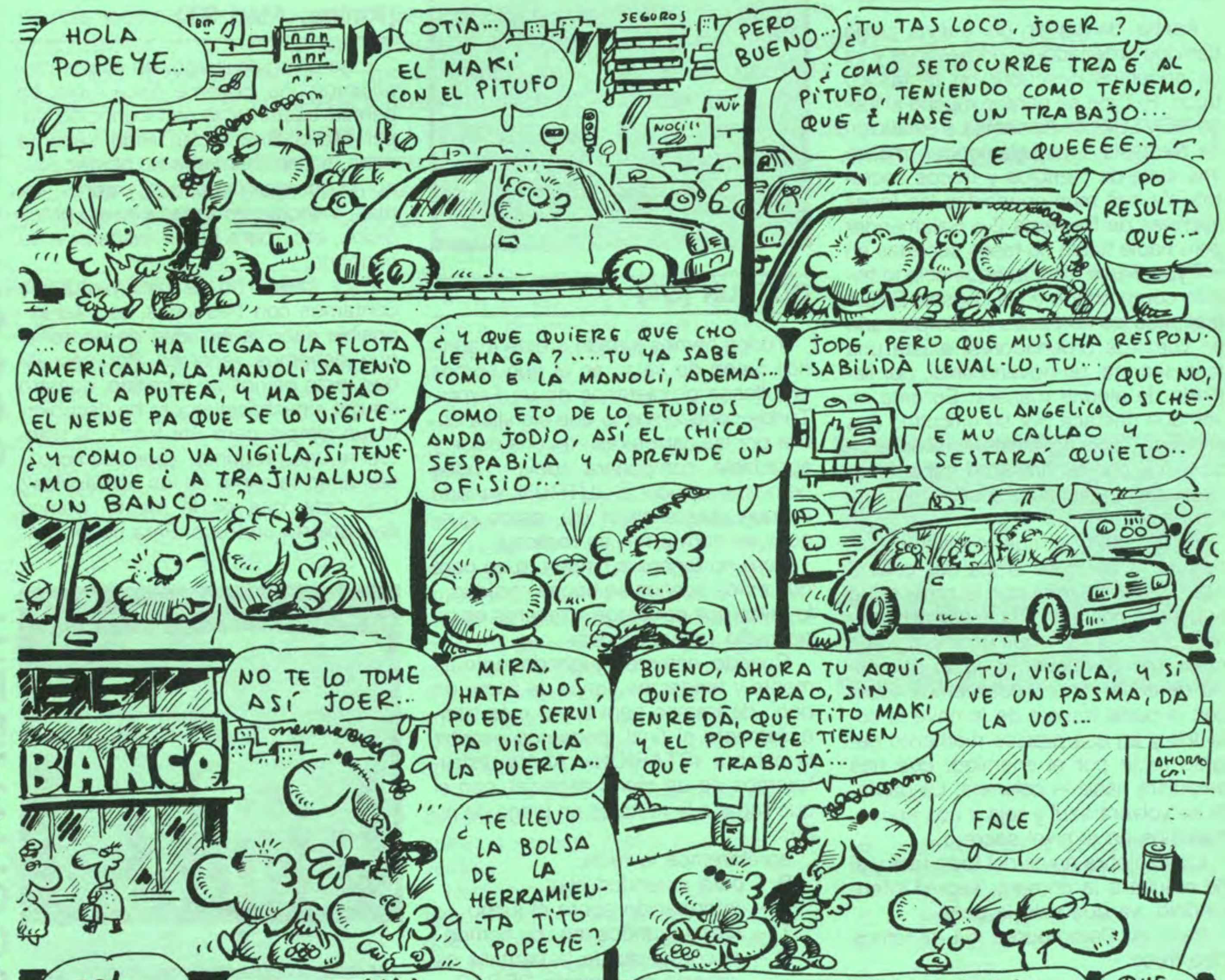


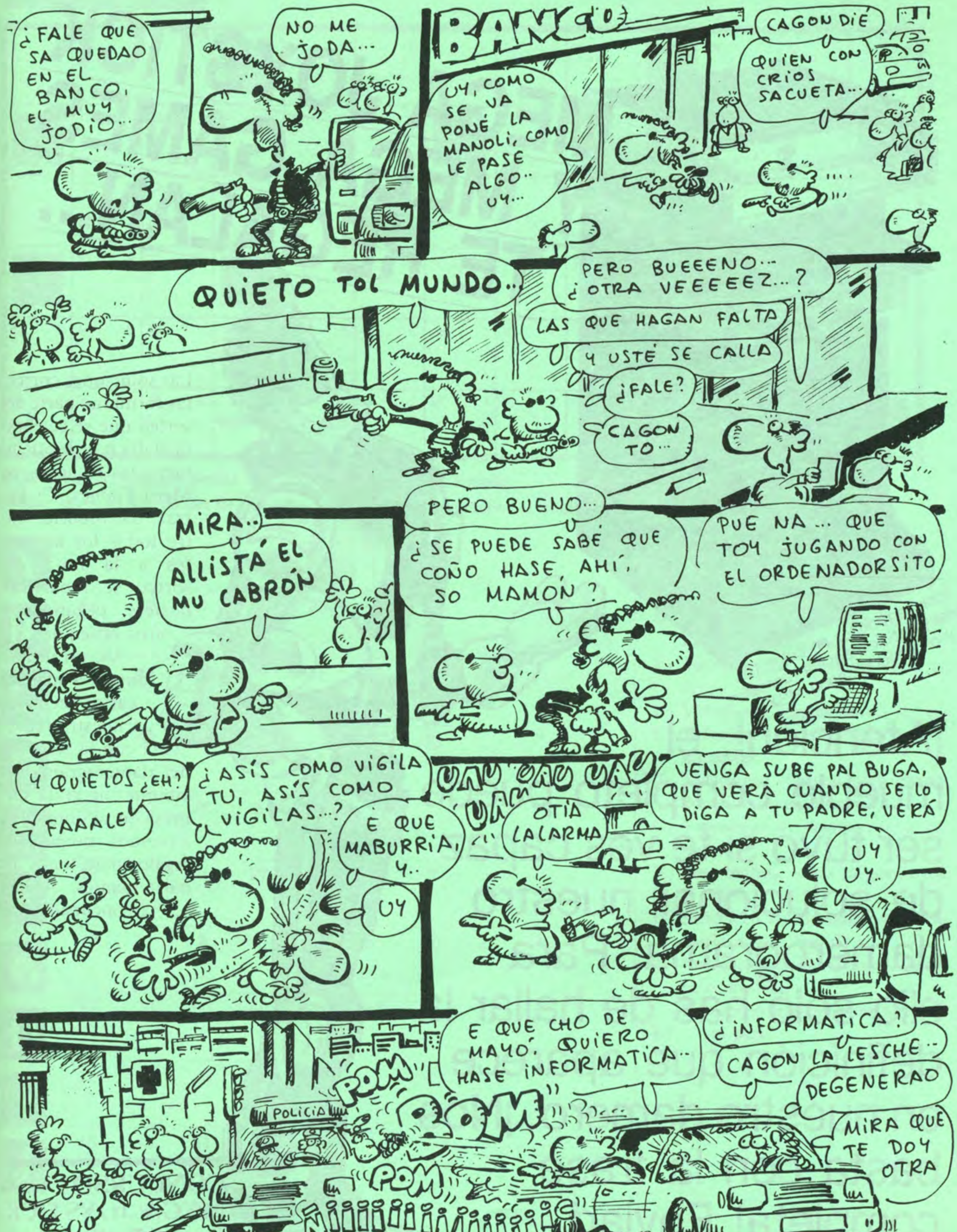
zar este truco es imprescindible conseguir la bola mágica que nos convierte en punk. Una vez «disfrazados» y en las pantallas subterráneas podemos destruir el techo saltando contra él. Una vez abierta una brecha deberemos saltar por ella para caer así encima del techo. Ahora sólo nos resta andar tranquilamente, preocupándonos solamente de algún que otro agujero en el techo (ahora suelo) que se puede saltar fácilmente. Tened en cuenta que no en todos los sitios tendremos la altura necesaria para saltar por la brecha que hayamos abierto... es cuestión de pensar un poco e ir probando.

Para poder enviarnos vuestros trucos, pokes y demás escribid a:

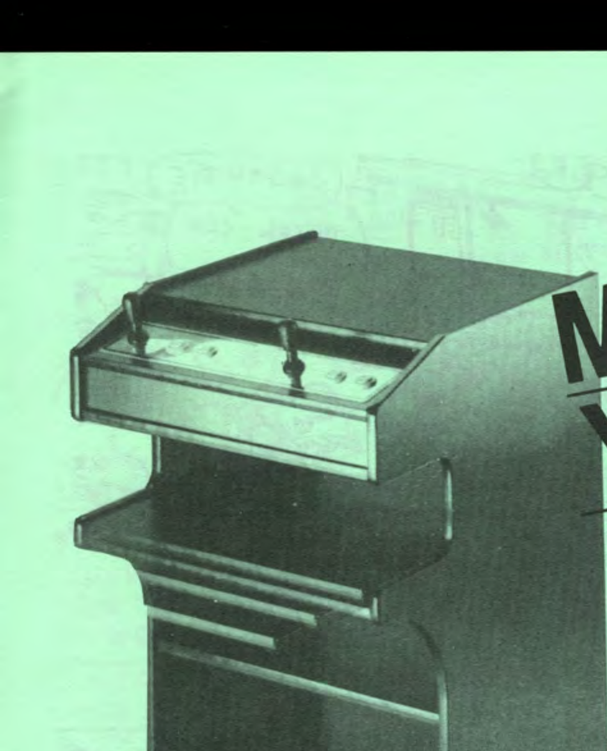
MANHATTAN TRANSFER, S.A.
sección MEGATRUCOS
Roca i Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

¡esperamos vuestras cartas!


HOLA POPEYE...
OTIA... EL MAKI CON EL PITUFO
SEGUROS
PERO BUENO... ¿TU TAS LOCO, JOER? ¿COMO SETOCURRE TRAÉ AL PITUFO, TENIENDO COMO TENEMO, QUE I HASÉ UN TRABAJO...
E QUEEEE...
PO RESULTA QUE...
...COMO HA LLEGAO LA FLOTA AMERICANA, LA MANOLI SATENIO QUE I A PUTEÁ, Y MA DEJAO EL NENE PA QUE SE LO VIGILE...
¿Y COMO LO VA VIGILÁ, SI TENE-MO QUE I A TRAJINALNOS UN BANCO...?
¿Y QUE QUIERE QUE CHO LE HAGA?... TU YA SABE COMO E LA MANOLI, ADEMÁ...
COMO ETO DE LO ETUDIOS ANDA JODIO, ASÍ EL CHICO SESPABILA Y APRENDE UN OFISIO...
JODÉ, PERO QUE MUSCHA RESPON-SABILIDÁ LLEVAL-LO, TU...
QUE NO, OS CHE...
QUEL ANGELICO E MU CALLAO Y SESTARÁ QUIETO...
BANCO
NO TE LO TOME ASÍ JOER...
MIRA, HATA NOS PUEDE SERVI PA VIGILÁ LA PUERTA...
¿TE LLEVO LA BOLSA DE LA HERRAMIEN-TA TITO POPEYE?
BUENO, AHORA TU AQUÍ QUIETO PARAO, SIN ENREDÁ, QUE TITO MAKI Y EL POPEYE TIENEN QUE TRABAJÁ...
TU, VIGILA, Y SI VE UN PASMA, DA LA VOS...
AHORRO
FALE
TOL MUNDO QUIETO...
ETO E UN ATRACO...
AVÉ, TU... ME LLENA LA BOLSA CON TODO LO QUE TENGA Y NO TE ME OLVIDE DE NA...
SÍ SEÑOR. SI...
QUE NO SE ME MENEE NADIE...
CAJA
VA, TU... VAMONO QUE CHA LO TENGO TO...
QUIETO, ¿EH?
BANCO
CAGON LA LESCHE...
¿Y EL PITUFO...?
AH, PERO ¿NO VENIA CONTIGO?


¿FALE QUE SA QUEDAO EN EL BANCO, EL MUY JODIO...
NO ME JODA...
BANCO
UY, COMO SE VA PONÉ LA MANOLI, COMO LE PASE ALGO.. UY...
CAGON DIÉ
QUIEN CON CRIOS SACUETA...
QUIETO TOL MUNDO..
PERO BUEEENO... ¿OTRA VEEEEEZ...?
LAS QUE HAGAN FALTA
Y USTÉ SE CALLA
¿FALE?
CAGON TO...
MIRA..
ALLISTÁ EL MU CABRÓN
PERO BUENO...
¿SE PUEDE SABÉ QUE COÑO HASE, AHÍ, SO MAMÓN?
PUE NA... QUE TOY JUGANDO CON EL ORDENADORSITO
Y QUIETOS ¿EH?
FAAALE
¿ASÍS COMO VIGILA TU, ASÍS COMO VIGILAS...?
E QUE MABURRIA, Y..
UY
UAU UAU UAU UAU
OTIA LALARMA
VENGA SUBE PAL BUGA, QUE VERÁ CUANDO SE LO DIGA A TU PADRE, VERÁ
UY UY..
POLICIA
POM
BOM
POM
ÑIIIIIIIIIIIIIIIC
E QUE CHO DE MAYO, QUIERO HASÉ INFORMATICA..
¿INFORMATICA?
CAGON LA LESCHE..
DEGENERAO
MIRA QUE TE DOY OTRA

MEGA JOYSTICK Y MEGA GAMES TE REGALAN...



(Incluye monitor en color 16", doble joystick máquina recreativa y ordenador Canon MSX).

¡Atención!, el mueble completo puede ser tuyo si te ves capaz de solucionar nuestro damerograma. Para ello sólo has de hallar la definición que aparece en nuestro damero. ¡Nos basta con la frase completa! Enviad vuestras soluciones a:



Las soluciones correctas formarán parte del sorteo que se celebrará el día 6 de septiembre, a las 18 horas, en Mega Games, C/ Ferraz, 59, Madrid. Entre todos los asistentes a la hora del sorteo se repartirán pósters, pegatinas y otros obsequios.

Ah, un último punto. Todas las cartas recibidas en nuestra redacción con la solución del damerograma recibirán una grata sorpresa en su domicilio. Tenemos preparados regalos para todos los participantes. Animo y... ¡a concursar!.

CONCURSO MEGA JOYSTICK
Roca i Batlle, 10
08023 Barcelona

DAMERO

1 B	2 F	3 E	■	4 A	5 D	6 K	7 E	8 K	■	9 J	10 F	11 H
■	12 F	13 D	14 C	15 B	16 A	■	17 G	18 E	■	19 H	20 G	■
21 B	22 H	23 A	24 F	25 B	■	26 D	27 E	28 J	29 K	30 A	31 F	32 C
■	33 B	34 F	■	35 E	36 K	37 F	38 G	39 H	40 I	41 F	42 A	■
43 C	44 B	45 I	■	46 E	47 C	48 G	49 K	50 G	51 I	52 A	■	53 C
54 J	55 D	56 B		57 H	58 C	59 I	60 F	61 D	62 E	63 C	64 G	■

Rellenando las casillas podéis leer una verdad como un templo.

Leídas las iniciales de las definiciones verticalmente, aparecerá el nombre de un conocido videojuego.

A ___ ___ ___ ___ ___ ___
42 30 4 16 23 52

B ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
21 44 25 1 56 15 33

C ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
53 58 63 47 14 32 43

D ___ ___ ___ ___ ___
13 61 26 5 55

E ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
18 7 46 27 35 62 3

F ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___
10 31 2 41 34 37 60 24 12

G ___ ___ ___ ___ ___ ___
17 38 50 48 20 64

H ___ ___ ___ ___ ___
19 11 39 22 57

I ___ ___ ___ ___
45 40 51 59

J ___ ___ ___
54 9 28

K ___ ___ ___ ___ ___
6 29 36 8 49

A) La madrastra de Blancanieves tenía uno muy hablador.

B) Con locura inglesa añadida nombre de un videojuego.

C) Juventud que en plural canta en grupo.

D) Videojuego más bárbaro.

E) Videojuego vengativo, allá por Salamander.

F) Videojuego especial para chupadores de sangre al revés.

G) Videojuego de mamporros, al revés.

H) Joya inglesa de los ruegos de rol, al revés.

I) Señora en los videojuegos norteamericanos. (...Safari)

J) Instrucción en BASIC que significa equivalente.

Lo encontrarás en todos los:

K) ... sin pies.

PRESENTAMOS LA MEGAENCUESTA 2

Hay quien dice que el software español es una m...; hay quien lo deja por las nubes (los programadores casi siempre). Los ingleses dicen que nuestro soft es «Sun Rubbish» (basura al sol). Pero los que en definitiva deben valorar si nuestro software tiene o no calidad sois vosotros, así que valor... y al toro.

Claves para responder la encuesta

Ya lo sabéis. La MEGAENCUESTAS no tienen reglas, ni claves, ni pokes de vidas infinitas. Podéis hacer con ellas lo que queráis: responderlas o no, leerlas o no,... Todo vale, así que, adelante con la MEGAENCUESTA.

1.-Empecemos por el principio, es decir, la compañía que todos consideran la primera productora nacional: Dinamic.

¿Qué opinas de la trayectoria del software de DINAMIC?

☐ ¿Diqueeé...?
☐ Empezaron mal y acabarán peor.
☐ ¿Aún no han encontrado el manual de programación que perdieron hace 3 años?
☐ Han sabido mantener la calidad de sus primeros títulos.
☐ Se superan con cada título que sacan al mercado.

2.-Hablemos ahora del último programa de esta compañía: Rescate Atlántida.

¿Qué opinión te ha merecido el juego?

☐ ¿Os atrevéis a llamar juego a esa «cosa»?
☐ Lo que más me alucina es el POLILOAD para MSX.
☐ Han hecho cosas mejores, aunque no está mal.
☐ Pese a que es una porquería, me gusta.
☐ Me gusta y es muy bueno.

3.-Parece ser que ciertas compañías (y no nombramos a nadie) han descubierto un filón vendiendo postercitos y chapitas a precio de juego.

¿Qué prefieres, un buen póster o un buen juego?

☐ Que me cuelguen los malditos pósters de...
☐ Mamá, mira que postercito más mono regalan con...
☐ Menos dibujitos y más juego, eso es lo que hace falta.
☐ Mira qué bien, hay hasta cinta y todo.
☐ Pues es un formato alucinante. Que lo imiten todos.

4.-Vayamos ahora con TOPO Soft, los niños mimados de ERBE, autores entre otros de títulos como Emilio Butragueño Fútbol, Petrovic Superbasket o Perico Delgado.

¿Qué opinas, en general, de TOPO Soft?

☐ A cavar, que es lo suyo.
☐ Si no fuera porque cierta distribuidora les ampara, otro gallo les cantara. (¡Rima y todo!)
☐ Hacen de todo, desde verdaderas birguerías hasta títulos sin ningún aliciente.
☐ Si dedicaran a las conversiones de MSX la mitad del tiempo que pasan con la chica de «Hardware en Accion»...
☐ Una compañía que se esmera en cada producto. Prueba de ello son ....
....
(pon los que más te han gustado)

5.-Y para hablar de un juego de TOPO, ninguno más apropiado que Emilio Butragueño, un verdadero récord de ventas.

¿Qué opinas del juego?

☐ Un verdadero F.I.A.S.C.O (Futil Invento Al Servicio del Consumidor Obtuso).
☐ Una verdadera maravilla: emoción, intriga y misterio (sobretodo cuando la bola desaparecía de la pantalla).
☐ Si el juego es de TOPO, ¿quiénes son los ANIMAGIC?
☐ No es el mejor de sus juegos; pero me resultó extremadamente atractivo.
☐ ¿Para cuándo la versión arcade?

6.-Tras haber consultado vuestra opinión acerca de TOPO y DINAMIC, vamos con una Operación mucho más delicada.

¿Qué te parecen los chicos de OPERA Soft?

☐ Pues que si fueran chicas, mucho mejor.
☐ ¿Y por qué han sacado el mismo juego tres veces, cambiándose sólo de disfraz?
☐ Ya lo dice su nombre: unos programadores de barrio.
☐ Lástima que produzcan tan pocos títulos, siempre estoy esperando su próximo lanzamiento.
☐ Gráficos, genial; animación inmejorable; garantía de software de calidad.

7.-El último título de OPERA, González, promete ser muy bien aceptado por el público.

Tu opinión es que...

☐ ¡Así que eso que anuncian tanto es un videojuego!
☐ Realmente te introduce en el tema; la primera vez que vi el juego me quedé «roque» en el acto.
☐ No había oido hablar de tal juego.
☐ Es fantástico que haya dos fases superdiferenciadas.
☐ De lo mejorcito de OPERA, que no es poco.

8.-Existen otras muchas compañías no menos interesantes pese a su pequeña producción. Este es el caso de O.M.K.

¿Conoces el trabajo de OMK?

☐ O.M. ¿qué...?
☐ No..., si es que hoy llaman trabajar a cualquier cosa.
☐ Su producción deja mucho que desear, tanto en calidad como en cantidad.
☐ Pese a que producen poco, trabajan hasta la saciedad cada uno de sus títulos.
☐ Ojalá hubiera otra compañía que hiciera por el MSX lo que ellos están haciendo por el PCW. ¡Que cunda el ejemplo!

9.-Y cambiamos de nuevo de compañía. Vamos ahora con el equipo de programación de Zafiro.

¿Qué te parecen sus lanzamientos?

☐ Así que Zafiro tiene equipo de programación. Ahora me entero.
☐ Pues yo, por desgracia, sí que me había enterado. ¡Vaya bodrios!
☐ ¡A ver si sale Bloody Paws! Ese sí que tiene pinta de ser un buen juego.
☐ Desde luego, pocos de sus títulos han saltado a la fama, pero calidad no les falta.
☐ De lo mejorcito. Donde esté un buen Zafiro que se aparten TOPO's y DINAMIC's.

10.-Hablamos ahora de un grupo de programación no por poco conocido, menos prolífico. Nos referimos a New Frontiers, autores entre otros muchos, de la conversión de XENON a Amstrad.

De nuevo te pedimos tu opinión acerca de sus títulos.

☐ Pese a que cambian de nombre cada dos por tres, sus juegos se reconocen a la legua, y no precisamente por su calidad.
☐ Es la primera vez que oigo este nombre.
☐ Gracias a ellos disponemos puntualmente de las mejores conversiones de los mejores juegos. Inimitables.
☐ Son el único grupo de programación que de verdad funciona en nuestro país. Las críticas son simple envidia.

11.-A punto de terminar, sólo nos queda mencionar a un grupo un tanto particular. S.P.E. (software de programadores españoles).

No queremos hacernos pesados, pero... ¿qué opinas?

☐ Deberían colgar a su asesor de publicidad. Sus anuncios dan verdadera pena.
☐ Me dan tanta lástima de vez en cuando les compro algún juego.
☐ Pese a lo que la gente diga, juegos tan buenos o tan malos como cualquier otro. Lo que pasa es que en este país...
☐ Su único punto débil son los gráficos; pero los juegos son muy buenos, y eso no lo puede negar nadie.
☐ Qué gráficos ni qué ocho cuartos. A programar no les gana nadie, y si no, mirad sus últimos títulos.

12.-El Capitán MEGA ha acabado por ligarse a la rubia de la encuesta del mes pasado. Así que nos ha dejado sin ideas para la encuesta del próximo número (1 de Septiembre, recordad).

¿A qué dedicarías la encuesta del próximo número?

☐ Pondría una foto de la rubia en vez de estas estúpidas encuestas.
☐ Una encuesta sobre rubias.
☐ ¡Y dale con la rubia!, podríais meteros con las revistas de vez en cuando.
☐ Yo hablaría de juegos deportivos.
☐ ....
☐ ....
☐ ....
(añade otras si lo deseas)

Duck Hunt es el primer juego que se acompaña junto con la pistola Nintendo. En esta ocasión hablaremos tanto de este periférico como del cartucho que se adjunta.



DUCK HUNT Y NO DEJES QUE TU PERRO SE RIA DE TI

Casi la inmensa mayoría de usuarios de ordenador o consola sabe que existen videojuegos especializados en el desafío de los reflejos, y que esta modalidad de juego se suele combinar con algún periférico especial. Pongamos por caso que, casi siempre, suelen estar referidos a juegos con pistola. Así, la denominación que recibe la pistola para utilizar con la consola Nintendo, es la de Zapper.

Para operar con la Zapper hay que tener en cuenta varias consideraciones. Primeramente cabe decir que el alcance de la misma a la pantalla de la TV o monitor depende de los factores tamaño, ajuste y luz, aunque podemos afirmar que su alcance medio está en 1.83 m. La segunda observación que hacemos son los errores producidos por un indebido manejo de la misma. Si no consigues hacerla funcionar consulta a tu manual.

Uno de los aspectos más destacados de esta pistola respecto a otras competidoras del mercado consiste en la selección de los menús en pantalla. Podemos hacer diversas elecciones con el pad de la consola o con la misma pistola. Con esta última hay una gran ventaja. !No necesitas apuntar a algo concreto para que dé comienzo el juego! Esto que puede parecer una simpleza tiene su cometido cuando haciendo comparaciones compruebas los errores producidos por apuntar a un menú. Hay ocasiones en que se te exaltan los ánimos.

En cuanto a la ergonomía y maniobrabilidad lo dejamos al gusto de los usuarios.

Y no dejes que tu perro se ría de ti

Sí, tal como suena. Pero este detalle lo veremos a su debido tiempo, puesto que lo primero que observarás una vez hayas conectado el cartucho es un menú de tres juegos. Elige tu opción con el pad o con la pistola. Los tres juegos de que consta el cartucho difieren respecto a los otros, aunque dos de ellos son el mismo variando la forma de disparo (ahora habrás de apuntar a dos patos simultáneamente). El tercero se trata de una variante de la modalidad de tiro al plato.

Sin duda el juego de caza de patos salvajes es el más gracioso. Ya hemos comentado que tiene dos variantes: con uno o dos patos al mismo tiempo. Bien, en el mismo observarás cómo un perro de caza ladra y se mete entre la maleza para hacer que vuelen las piezas. Ahí está tu oportunidad. Dispones solamente de tres tiros (indicados en la pantalla –SHOT–) para derribarlos. Si lo consigues, cada presa será indicada en la pantalla mediante un contador de patos (figuras blancas o rojas, dependiendo –HIT–). De lo contrario tu perro asomará el morro de entre las hierbas, y llevándose la zarpa hacia la boca se tronchará de risa (su risa nos recordará a la de aquel personaje de dibujos animados llamado Risitas). Cuando al término de los diez disparos, la suma total de aciertos es superior o igual a la línea del marcador inferior, pasarás a un segundo round (cada round está indicado en pantalla mediante el indicativo «R=»). Si consigues llegar al final de la vuelta (cada veinte rounds, más o menos), te encontrarás con una segunda tanda de dos patos, y, si logras terminar con éxito esta nueva vuelta, pasarás a una desafiante ronda final con caza de palomas.

El tercer juego de este cartucho es la modalidad de tiro al plato. En realidad se trata de la misma forma de juego que sus dos anteriores, tanto a nivel técnico como de aspecto, solamente con el cambio de que ahora son platas nuestras presas en el cielo.

Sólo un detalle más, un truco para terminar con éxito cualquier juego utilizable con pistolas de luz. Si te ves incapacitado para acabar este videojuego pega el cañón de la pistola a la pantalla. A partir de entonces es de lo más sencillo. Apto para ver cualquier final.

Otros juegos disponibles con la Zapper

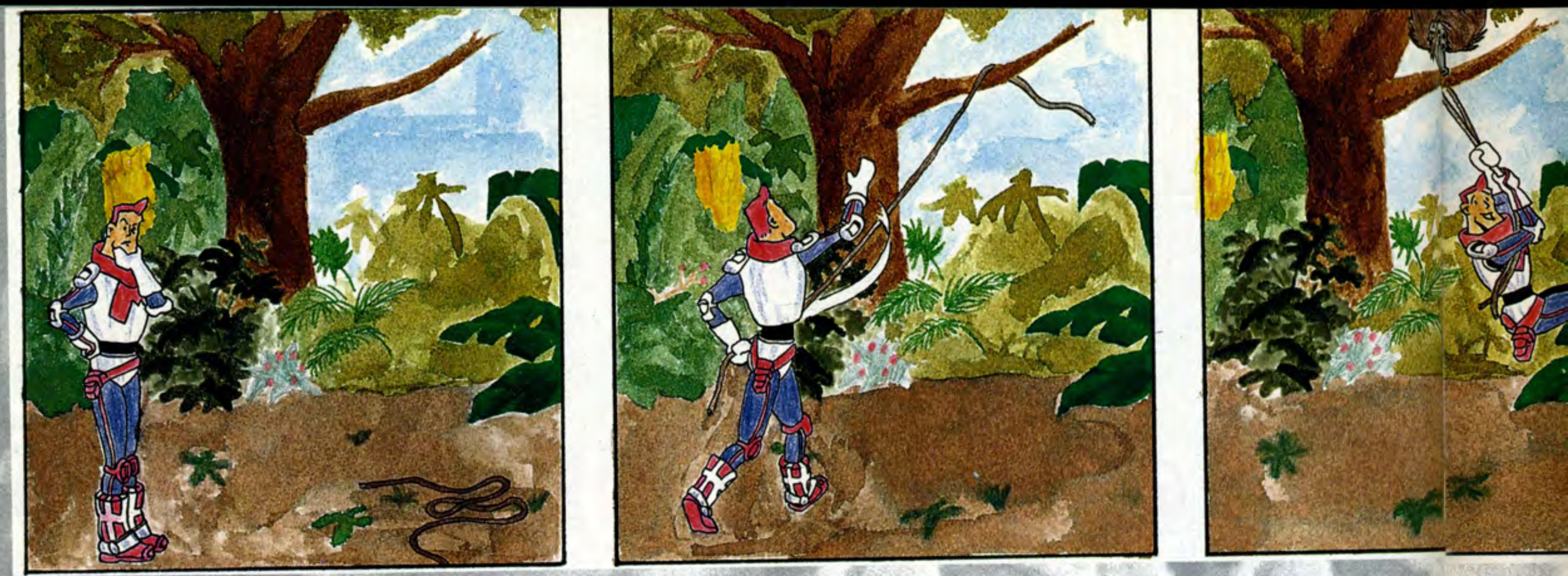
A modo de final exponemos toda una serie de juegos disponibles para utilizar con la Zapper. Los cartuchos citados se refieren a la distribución nacional, aunque hay previstos, para fechas próximas, una nueva remesa con grandes sorpresas.

– Hogans Alley nos recuerda al conocido Police Academy, aunque aquí eres un agente del F.B.I. entrenándote primero para salir luego a las peligrosas calles.

– Wild Gunman es, ni más ni menos, que un nostálgico recuerdo de los films del Oeste. Te habrás de enfrentar en duelos rapidísimos a los peores forajidos de leyenda.

– Gumshoe es un arcade por excelencia. Habrás de ayudar a su protagonista para que logre rescatar a su amada, pero antes éste tendrá que recoger cinco diamantes con el inconveniente de ser aniquilado por cualquier cosa. Dispara a todo para que salga vivo de la aventura.

Carlos Mesa







EL PLANTEAMIENTO

En palabras de un compañero os diría que se trata del TÍPICO planteamiento.

¿Qué quiero decir? La respuesta nos la da otra pregunta: ¿a alguien le suenan estas palabras: «La Galaxia está siendo amenazada y sólo tú, en tu pequeña nave Trang puedes salvarnos...»? He aquí el planteamiento del juego.

Bajo éste se esconde no obstante un singular juego, que me hace recordar al ya clásico Gauntlet o Garrisson, aunque esta vez, no debemos salvar a ninguna princesa, ni manejamos a un mago, guerrero, alf u otro personaje singular.

En FUSION manejamos un pequeño tanque, que podemos acoplar a una nave nodriza, una vez que la hayamos encontrado en una especie de laberinto. Con la nave es más fácil moverse por las pantallas, ya que no deberemos seguir ninguna clase de caminos. No obstane el vuelo libre por el aire también está restringido en algunos puntos por una espeice de altas rejas.

Durante todo el juego tenemos una vista de pájaro. La pantalla se mueve en scroll hacia todas partes, según nos vayamos moviendo.

EL OBJETIVO

Para completar este juego deberemos encontrar todos los fragmentos de un puzzle, que representa una bomba, para seguidamente volver al nivel inicial y desactivar esta bomba que amenaza destruir la galaxia entera.

Para conseguir esto deberemos movernos por encima del dibujo de la bomba en el primer nivel.

Aunque parece tarea fácil, numerosos enemigos intentarán frustrar nuestros intentos de salvar la Galaxia, enemigos que trataremos más adelante.

LOS SWITCHES, esto ¿se puede comer?

Para poder cambiar de nivel deberemos utilizar unos «switches». ¿Qué son estos switches? Un switch es un dispositivo que forma parte del fondo del grafismo y que tiene una sombra coloreada en su centro. Para hacerlo funcionar deberemos mover nuestro tanque, o nave de asalto, sobre él. Entonces se activa y un icono del switch aparece en el panel de información, situado en el borde superior de la pantalla. Solamente puede haber un switch de cualquier color activado a la vez. Cuando se active otro, el anterior será desactivado.

Con estos interesantes witches podremos abrir puertas secretas hacia otros niveles y hacia otras rejillas. La mayoría de los niveles muestran un pequeño icono de un switch cerca de

la
ot
de

be
qu
de

L

m
er
H
er







En este artículo, como podrás comprobar, hemos comentado la versión Amiga, incluyendo una serie de trucos para cualquiera de vuestros modelos.

la puerta que se abre, aunque en otros pasadizos están más escondidos.

Para atrevesar la puerta abierta deberemos utilizar la nave nodriza, ya que con la nave de asalto no nos dejarán pasar.

LOS «MALOS»

Bajo este infantil título intentaremos describir en breve los diferentes enemigos que aparecen en este juego. He contado cinco tipos diferentes de enemigos:

1.–Unas esferas giratorias: bolas doradas que se mueven dentro de los confines de las rejillas.

2.–Ratones: son ratones como los del ordenador, que se mueven rápidamente alrededor de las rejillas.

3.–Misiles dirigidos: se mueven en largos recorridos hacia la nave.

4.–Octagonales: enemigos de ocho lados que se mueven con mucha rapidez por encima de todas las superficies. También lanzan balas.

5.–Lanzadores: pequeñas semiesferas doradas que lanzan balas continuamente.

Los enemigos más abundantes son los lanzadors, que tienen una puntería increíble. El enemigo más peligroso es, en mi opinión, el OCTAGONAL, ya que es muy rápido y su puntería es admirable.

LOS EXTRAS

En este juego podremos disfrutar también de funciones extras, si pasamos por encima de una especie de icono con una calavera. Aunque la idea, o más bien el dibujo, no parece muy tentador, al seguir estos consejos obtendremos unas ayudas que harán ... mera impresión.

Pasando por encima de este icono y, siempre y cuando estemos en forma de nave nodriza, obtendremos funciones como más potencia en el disparo, mayor energía para la nave o mayor energía para los campos.

AMIGA 1000

Nuestros «colegas» y usuarios de estos ordenadores se verán afectados por un pequeño detalle: no verán sombras en el juego. Al ser estos AMIGAS más antiguos y, al no disponer del modo de 64 colores, tendrán que jugar sin sombras.

Por Sascha Ylla-Könnecke

WEIRD DREAMS, EL DESPERTAR

Si estás perdido en tus propios sueños y pes leyendo. Te darás cuenta de que en tu abeza de imágenes, pasados remotos y un maléfico

Al empezar el juego te encuentras en una sala cuya decoración es muy particular. Sus paredes, rugosas y húmedas, te recuerdan la textura del tejido cerebral. Estás en el interior de tu propio cerebro, hablando claro. Los tres lados de la habitación que son visibles contienen otros tantos espejos que devuelven imágenes distorsionadas.

Por el interior de esos espejos vas a iniciar tu búsqueda. Si pruebas a introducirte por el centro verás que no puedes, olvídate de ese camino. Elige el de la derecha y la pantalla se difuminará y llegarás a lo que en un principio parece un tranquilo parque infantil. En la primera pantalla de las tres que forman este bloque no hay ningún enemigo, pero si sigues avanzando a la derecha encontrarás una niña pequeña con una pelota en las manos. Si te acercas un poco a donde está ella, verás como te la lanza, invitándote a jugar.

Los sueños son siempre extravagantes y en esta ocasión lo son más que nunca. Si no aceptas jugar con la niña, se sacará un puñal del bolsillo e intentará matarte. Por inofensiva que parezca, puedes estar seguro de que acabará contigo en unos pocos segundos. Si por el contrario recoges la pelota intentando que no se enfade, te sorprederás de nuevo. De la pelota surgirá una pequeña boca que te comerá si la coges por el lado en que se encuentra. No hay más opción que jugar y jugar hasta que la niña se canse y te deje pasar, con lo que volverás a la sala de los espejos. Una vez hayas regresado al centro del mundo, elige el espejo de la izquierda y asistirás a uno de los espectáculos más delirantes vistos en un ordenador. Una más que robusta bailarina danza al son de un enorme piano cuyos sonidos son insoportables. Tú tendrás que intentar saltar las teclas que se van hundiendo bajo tus pies cuando la música suena, pero a la vez tocar otra con las teclas que no están siendo accionadas en ese momento.

Si realizas bien la operación verás como la danzarina se tira al suelo, exhausta por el esfuerzo y todo acaba con un fundido en negro. Cuando vuelvas a la habitación te darás cuenta de que el espejo del centro está roto y que un repugnante aunque diminuto monstruo te ataca con muy malas intenciones. Mediante unas precisas puntadas conseguirás abatirlo sin demasiados problemas.

Escoge de nuevo el espejo de la derecha y volverás al parque, pero con una pequeña particularidad, una gigantesca abeja intenta asesinarte con el aguijón. Al recoger un pez que hay en el suelo serás capaz de defenderte, propinando al monstruito unos cuantos golpes. Al abatirlo, una esmeralda roja empezará a subir hacia el cielo, y deberás atraparla antes de que desaparezca. Necesitas tres como esta para acabar con el duende que se ha apoderado de tu mente.

... Y ya estás de vuelta. Atraviesa con sumo cuidado el espejo central y te verás transportado a un desierto, aunque si te desplazas una pantalla a la derecha te darás cuenta de que quizás no lo estés tanto. Una gigantesca estatua con muy malas intenciones intentará fulminarte, y sólo podrás liquidarla con el pescado. Si consigues librarte de ella, sigue hacia la derecha y acaba con otro monstruo. Al hacerlo no volverás a la sala de los espejos, sino a lo que parece una apetecible mansión de la campiña inglesa, con sus espectaculares lámparas victorianas y todo. Precisamente esas lámparas serán tu salvación.

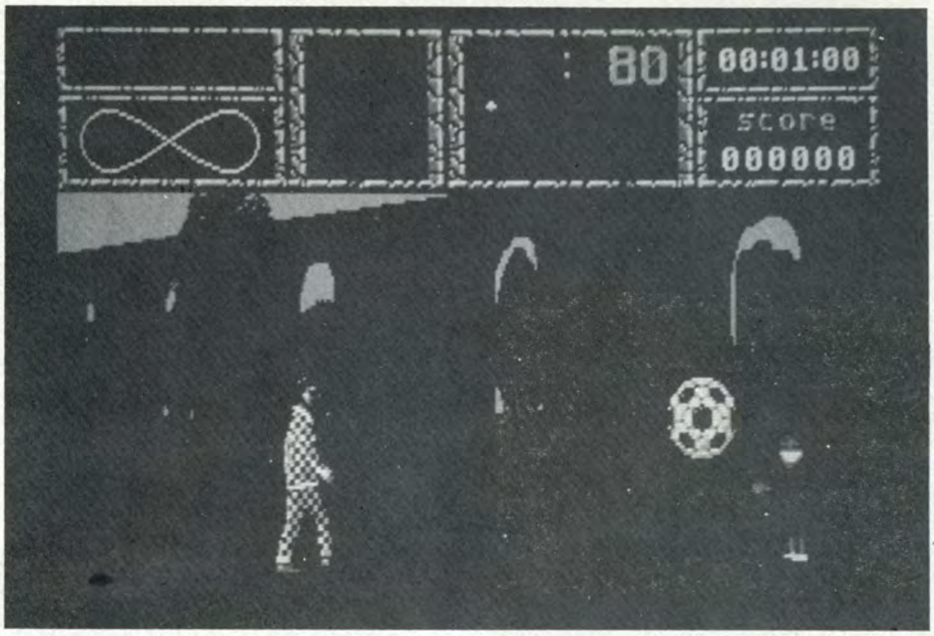
Una vez estudiada la posición y la distancia entre las luces, empieza a saltar y posteriormente balancéate como si los cables que las aguantan fuesen lianas. De esta forma atrave-





En esta ocasión el protagonista serás tú en lugar del habitual presentador del programa televisivo Motormouth (cadena

...s y pesadillas, sigue ...cabeza hay cantidad ...maléfico poltergeist...



sarás una pantalla que se encuentra inmediatamente después de la primera en la que se halla un siniestro bicho parecido a la estatua del desierto.

Sorteado este último peligro, recibirás la segunda esmeralda y accederás a la antesala del centro de tus pesadillas. Un típico reloj inglés, en el centro, es la clave. Al darle una patada recogerás la tercera y última joya, con lo que estarás en condiciones de enfrentarte con el demonio que te posee. Elige cualquiera de las dos puertas, la accesibilidad es aleatoria, y llega el desenlace.

Ves tu cerebro rodeado por cuatro ojos que lo van circunvalando constantemente. Mediante un pez que está en el suelo, justo en el centro de la pantalla, podrás destruir a los ojos gracias a la fuerza que te han otorgado las esmeraldas. Una vez hayas hecho eso, lánzalas y conseguirás ver el final del juego, inquietante como todo lo demás...

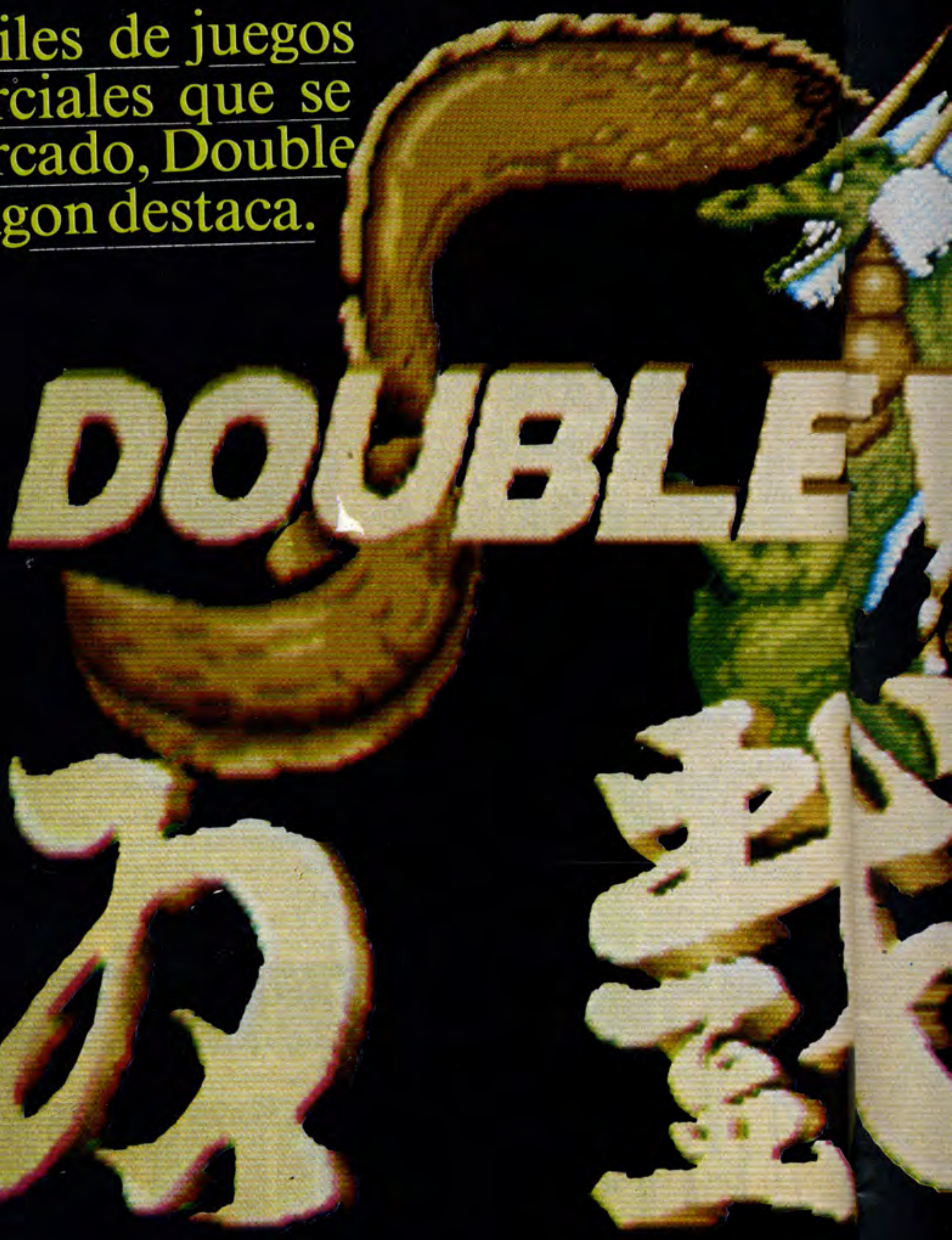
Te despiertas en la cama del hospital donde te están operando. Te duele todo el cuerpo, pero no sientes las presumibles incisiones. Quizá no han empezado todavía. Intentas articular una palabra, pero uno de los médicos se quita la mascarilla y se convierte en un repugnante monstruo verde. ¿Te has despertado realmente o sigues en coma? Nunca lo sabrás....

Por Max

De los cientos de miles de juegos basados en artes marciales que se encuentran en el mercado, Double Dragon destaca.







Johnny está desolado. Hace apenas unas horas, su vida estaba solucionada. Su salvación era una chica, Bárbara. Una sola de sus miradas bastaban para olvidar todos los problemas.

¿Adivináis lo que ocurrió? Una de las bandas callejeras más poderosas raptó a la muchacha por orden directa de un extraño e, incógnito enamorado. Nadie se atreve a luchar contra ellos. Nadie. Johnny sólo cuenta con la ayuda de su hermano para hacerles frente, pero ni de ese puede fiarse con seguridad.

Sabe que los magnates del comercio de la heroína están en el night club Suriyaki, en Chinatown. Ellos saben algo. TIENEN que saberlo. No le es muy difícil colarse sin que los porteros adviertan su presencia.

El aspecto de la sala, habitual. Bullicioso, cuajado de humo. Las estridentes y huecas risas se hacen odiosas.

Gente de distintas nacionalidades, principalmente orientales. Johnny consigue pasar desapercibido entre el grupo de occidentales que se encuentra en la barra. El opio refuerza la mayoría de los cigarrillos, causando una atmósfera tan oprimente como desvanecedora. A pesar de los pesares, todo muy elegante, muy chic, parece una fiesta de lujo... para alumnos un poco corrompidos por la vida.

En el centro de la pista de baile hay una plataforma giratoria desde donde se emiten algunos sonidos inconexos y dispersos, cuyo origen son los músicos que afinan sus instrumentos antes de la llegada triunfal de la estrella.

Una docena de chicas sube ya al escenario, preparando al público para la danzarina mimada, la fulana de todos los gángsters. Las luces de la sala se apagan y las estáticas bailarinas inician sus evoluciones, en el escenario y su periferia. El centro sobre el que todas las miradas se fijan es una menuda rubia muy bien proporcionada, eso sí. Mira a su alrededor, fingiendo sorpresa ante el foco que la deslumbra. Sus pequeñas muecas son casi indescriptibles por su velocidad y, por tanto, por la mayoría del público. Hace una señal al camarero de la pajarita azul y éste le acerca un micrófono.

Que voz...

Pasados unos instantes, los parroquianos del local empiezan a distraerse, a hablar entre ellos ruidosamente. El olvido no parece afectar a la bella mujer, que ahora se fija en Johnny.

Sigue cantando, baja del escenario y se acerca a la barra.

Destaca por incluir entre sus ingredientes la estrategia y la interacción de dos jugadores. Preparados...







Acaricia el rostro del algún que otro marine, finalmente se detiene ante él. Le pasa la mano por la espalda y termina la canción con un beso de artificio. Luego, unos pocos aplausos.

«Ella no está aquí, pero puedo decirte el lugar» –dice la mujer mientras se sirve un vaso de agua. Pide un bloc al barman y escribe algo con un pequeño lapicero...

«Smog factory». Ese es el lugar. Por fin. Un lugar muy peligroso. Un lugar mortal. Y ella lo sabe, al menos eso parece por su expresión.

Un guiño y se marcha del lugar tan rápidamente como apareció. Johnny sabe lo que DEBE hacer, pero empieza a dudar. ¿Valdrá la pena tanto esfuerzo por Bárbara?

Su amor eterno, la chica que conoció cuando era un adolescente y lo duda. Lo duda... Ha tomado una decisión.

Sale del local y mira de reojo el callejón donde termina la calle del club. Una sombra le sigue.

Empieza a andar, esperando que su distanciado acompañante haga lo mismo, pero no se vuelve a ver.

Una puerta se abre a sus espaldas, y la cantante le mira fijamente a los ojos. Despojada de su vestuario artístico no parece la misma. Es deliciosamente vulgar.

Johnny le dice algo al oído. Ella sonríe, aunque otra de sus nerviosas muecas denota un cierto desconcierto. Nuestro forzudo aprendiz de karateca ha decidido, y sabe que no mirará atrás otra vez.

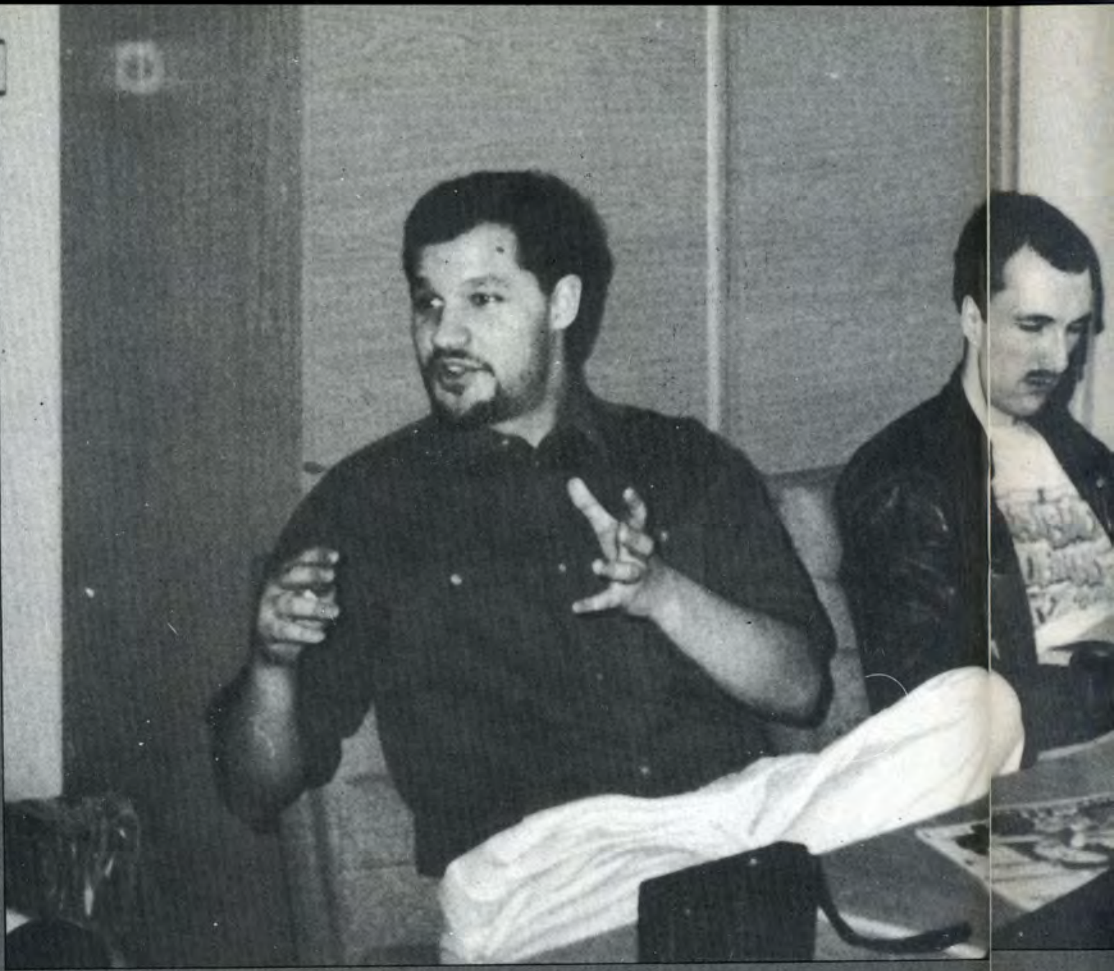
Una noche agitada le espera...

Evidentemente, éste no es el desenlace original, faltaría más. De ocurrir eso, no habría juego. La elección real es buscar a su novia y dejar plantada a la cantante, remover cielo, tierra, infierno, incluso el purgatorio si hace falta.

El desarrollo de la búsqueda no puede estar mejor resuelto, ya que la sabia mezcla de ingredientes (acción, violencia y un extenso mapeado), dan como resultado una indudable calidad.

Si os ponéis en lugar de Johnny, os imagináis que Bárbara es esa que sólo vosotros sabéis y tenéis ganas de ver la divertida secuencia final, disfrutaréis de lo lindo.

Antes de hablar con ellos y sin conocerlos previamente, los autores de Weird Dreams se suponen muy distintos a como son en realidad. La extravagancia que se plasma en el juego se transforma en total naturalidad en ellos.



Sobre estas líneas Hermann Serrano (grafista) y James Huntby (programador), autores de esta maravilla del soft que todos conocem

Hermann Serrano y James Huthby: «WEIRD DREAMS ES INIMITABLE»

Los diseños dalinianos de Hermann Serrano demuestran su capacidad para imaginar extravagantes mundos y absorbentes pesadillas, pero sin la ayuda al mando de los teclados del ordenador de James Hutchby nunca sus dibujos hubiesen cobrado vida. La charla que mantuvimos con ellos hace patente su total compenetración.

MEGAJOYSTICK: ¿Cuándo empieza Weird Dreams?

HERMANN SERRANO: *En un principio, las cosas fueron sencillas. Realicé una serie de dibujos basados en los sueños y se me ocurrió que podrían ser buenos como base para un proverbial juego de ordenador. Vine a Firebird con el boceto de todas las escenas y los personajes...*

JAMES HUTCHBY: *Y entonces intervine yo. La productora pensó en mí como la persona idónea para convertir las ideas de Hermann en algo factible, me puse manos a la obra y este es el resultado.*

M.J.: Hasta aquí vale, pero no me negaréis los problemas que tuvísteis que afrontar durante la programación del juego, dada su longitud y variedad...

J.H.: *Es lógico que se nos plantearan todos estos problemas; al fin y al cabo se trata de un nuevo concepto. Todo es nuevo en este juego, y algunas de las rutinas de animación que se han usado se han creado partiendo de cero, en busca de la perfección absoluta.*

H.S.: *Los mayores problemas los tuvo James, ya que tuvo que redibujar a mis personajes en el ordenador. En los preliminares de la preparación del juego pensamos en digitalizar con un scanner, pero nos dimos cuenta de que el resultado no era lo suficientemente bueno, se perdía la nitidez cristalina que precisaban algunas escenas.*

M.J.: ¿Cómo un tranquilo y reposado estudiante de bellas artes se mete en estos berengenales, Hermann?

H.S.: *Mi vida no había estado nunca tan controlada como ahora. Quiero decir que siempre lo había tenido todo muy claro, estudiaría mi carrera artística y luego me pasaría la vida exponiendo, teniendo éxito, haciéndome famoso. Pero las cosas son muy distintas. No han habido exposiciones, ni reconocimiento ni nada por el estilo, así que tuve que ponerme en marcha de una forma inteligente y menos idealista.*

M.J.: ¿Y tú, James?

J.H.: *Bueno, mi caso es distinto. Empecé a programar hace ya tiempo en todo tipo de ordenadores, uno de mis mayores éxitos ha sido el OCP Art Studio, un diseñador gráfico de gran prestigio que superó en ventas a cualquier otro de su clase, pero luego todo terminó. No se me ocurrían buenas ideas y no me conseguía concentrar hasta que llegó Herman con su idea.*



que … dos conocemos por Weird Dreams.

En cierta forma él puso la imaginación que en ese momento yo no tenía.
M.J.: Se puede hablar de una gran compenetración entonces.
H.S.: *Creó que sí, aunque creo que tampoco es tan difícil, simplemente sintonizas con alguien o no. Esta es la primera vez que trabajo en colaboración con otra persona, y los resultados son inmejorables.*
J.H.: *En cambio, yo sí tengo experiencia en los equipos de gente, concretamente en los de programación y créeme ¡Era un caos! En el cerca de año y medio que pasamos juntos depurando rutinas y diseñando juegos no conseguimos publicar nada, ya que no terminamos nada. Fue muy descorazonador, sentí que había desperdiciado muchísimo tiempo. Ya se sabe, nunca puedes rectificar, pero si se me plantease la ocasión de nuevo no la aceptaría.*
M.J.: Se nota un cierto rencor en lo que dices.
J.H.: *Y en parte lo hay. Quiero decir que a mí me encanta la gente, salir con los amigos, divertirme con otros... Pero nunca trabajar con ellos. Se crean una serie de compromisos y de repente te encuentras incómodo con toda la gente que te ha ayudado en los momentos difíciles. Es muy dura luego la separación, a pesar de todo es inevitable.*

M.J.: *¿Qué cambios creéis que va a sufrir la industria del software?*
H.S.: *Yo no conozco este mundo lo suficientemente bien como para contestarte a esta pregunta.*
J.H.: *Van a cambiar muchas cosas, demasiadas para mi gusto. No me malinterpretes, no soy uno de esos conservadores que tanto parecen abundar hoy en día. Me refiero a que los videojuegos se han establecido sólidamente hace poco tiempo. Hace solo veinte años no existían las actuales editoras y si tomas como patrón al cine, te das cuenta de que se necesitaba un mayor rodaje. El cada vez más claro dominio de los dieciséis bits está muy bien visto, pero a mí me produce escalofríos.*
M.J.: A pesar de todo, vuestro juego está desarrollado específicamente para estas máquinas...
J.H.: *Eso no tiene mucho que ver. Lo que quiero decir es que Weird Dreams ha supuesto unos siete meses de trabajo contínuo, me refiero sólo a la versión que se comercializa, ya que si sumamos las horas invertidas en el programa de televisión nos podemos sorprender hasta nosotros mismos.*
Cuando creabas un juego en ocho bits no necesitabas toda esta parafernalia. ¿Te imaginas que todos los juegos para Spectrum hubiesen sido como Deus ex Machina? No cabe en la cabeza de nadie. Y en la de las editoras menos, ya que las horas invertidas tendrían que ser muchas. En cambio, cuando te planteas un programa para ATARI has de tener la seguridad de que cuentas con un departamento gráfico que cuida de los gráficos, y en cada uno de ellos es necesario invertir todas las ideas que se te ocurren. Un factor importante también es que los usuarios han crecido con sus máquinas y el que usa habitualmente un AMIGA por ejemplo, exige un nivel mínimo.
M.J.: En definitiva, intentas decir que el mercado del software quema mucho.
H.S.: *A mi nivel, no se puede decir, ya que es la vía ideal para que mis diseños cobren vida propia.*
J.H.: *Yo ya llevo demasiado en esto como para no reconocer que estoy un poco cansado, quemado como tú dices. ¿Te puedes creer que estoy sufriendo ahora porque no tengo ninguna idea para mi próximo juego? Es como el escritor que se enfrenta con una página en blanco. Yo siento el mismo pavor.*
M.J.: ¿Estáis orgullosos del resultado final?
H.S.: *Desde luego.*
J.H.: *Hemos conseguido hacer algo original, Weird Dreams es inimitable. No hay ningún otro juego que se pueda comparar a este, y no me refiero a la calidad, sino al planteamiento en sí. Ha significado mucho para mí a estas alturas conseguir algo nuevo.*
M.J.: ¿Projectos inmediatos?
H.S.: *En este momento estoy preparando algunas carátulas para nuevos lanzamientos de Firebird, como Carrierd Command que ya se comercializó en su debido momento.*
J.H.: *Y yo no estoy seguro de lo que voy a hacer, ya te lo he dicho. Espero que a Hermann se le ocurra algún nuevo juego.*
H.S.: *¿Oye, y esto va a salir en España?*
M.J.: Hombre, pues se supone que sí.
H.S.: *Espero que mis padres lo vean. ¿Sabías que viven en Madrid?*
J.H.: *Estarán orgullosos de su hijo, je, je...*
H.S.: *Here we go again.*

Declaraciones recogidas por Jesús Manuel Montané



RENEGADE III: ¿TELÓN?

Sea como sea, la verdad es que la historia se repite. Mr. Big, el eterno rival de nuestro forzudo protagonista, ha vuelto a secuestrar a la novia de Renegade. Por lo visto no ha tenido suficiente con hacerlo otras dos veces. Ya sabéis, el hombre es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra... e incluso tres.

Para acabarlo de arreglar, el villano de turno no se ha conformado llevándose a la chica al Bronx, se la ha llevado a través del tiempo, seleccionando a los más oscuros personajes de cada época para custodiarla. Quizá Mr. Big pensó que así conseguiría librarse del pesado de Renegade, pero ni por esas. Nada puede detener a nuestro héroe después de haber luchado por su amada en tantas ocasiones.

En el primer nivel del juego, la prehistoria, Renegade tendrá que vérselas con todo tipo de alimañanas de un imaginario Bronx en la edad de piedra. Los yonquis se convierten en peligrosos saurios y los navajeros siniestros en desproporcionados pajarracos. No me negaréis que la cosa es muy «heavy», y nunca mejor dicho.

A los aficionadillos a la programación cabe decirles que sí, que esta fase está muy bien resuelta a nivel gráfico, que es muy jugable, que es muy divertida y todo eso, ¿vale ya? Tranquilos, muchachos, que aún hay más.

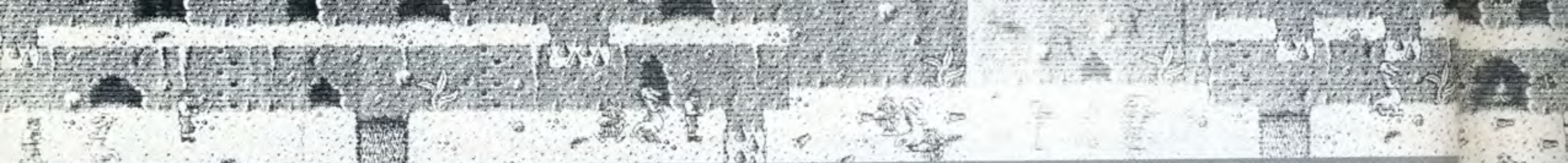
A partir de aquí y a través de la máquina del tiempo llegaremos al milenario Egipto (enterito con muertos vivientes y todo). La dificultad no aumenta mucho si comparamos ésta con la fase anterior, pero nos dará algún que otro quebradero terminarla con éxito.

Rematando el invento pondremos nuestras botas de cuero en el medievo y el futuro, para encontrarnos posteriormente con el objetivo de nuestras desdichas e infortunios: la chica Renegade (que viene a ser como cualquier otra, pero con un poco más de morbo, algo tendrá cuando alguien se encabeza en su secuestro).

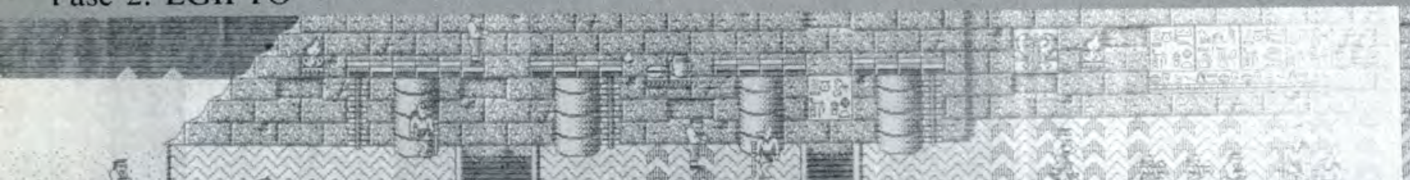
Y bien, ¿qué tenemos en resumen? Bueno, un poco de todo, bichos raros que se mueven de una forma muy divertida, adicción a montones, noches en blanco... ¿Pero es esta tercera parte (por lo visto la última) la mejor de todas? Terrible y angustiosa pregunta que a continuación intentaremos desvelar.

Target Renegade mejoró muchas de las cualidades que hicieron del original un clásico, tanto en arcades de salón como en su réplica doméstica, por desgracia no se puede decir lo mismo en esta ocasión. Para que nos entendáis, el juego se parece más a una ensalada mixta que a un consomé. Nos explicamos, las fases tienen el mismo tratamiento gráfico y el mismo objetivo, aunque cambian de decorado. A pesar de todo, cada bloque parece disperso sin guardar relación con el anterior, no es un juego compacto, no es un juego bien acabado, no es sólido.

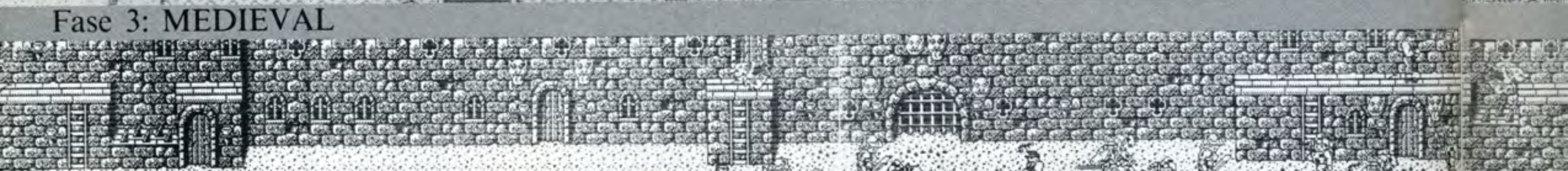
Fase 1: CAVERNICOLA



Fase 2: EGIPTO



Fase 3: MEDIEVAL



Fase 4: FUTURO



¿Pero qué demonios le ocurrirá a la chica de nuestro viejo amigo Renegade? ¿Quizá va por la calle con un letrerito colgando del cuello que dice «Venga, macho, secuéstrame»? ¡Es que ya van tres veces!



Con Target renegade se puso muy alto el nivel de calidad respecto a su anterior versión. Con esta nueva parte, el final de la trilogía, serán los usuarios quienes juzguen dónde se ha colocado el listón.

En cuanto al departamento artístico se refiere, se ha de reconocer que los programadores han realizado una buena labor. Hay un sentido del humor muy especial en los personajes que no aparecía en ninguna de las anteriores entregas.

El personaje en sí no ha sufrido ningún cambio radical en su diseño, pero al igual que los decorados, se nota que ha sido realizado cuidando muchísimo más los detalles.

Hablando de los decorados, por primera vez también se encuentran plenamente integrados en el desarrollo del juego. Renegade puede saltar los muros y los precipicios, caerse por mesetas... Pero no hay scroll. Y se hecha en falta.

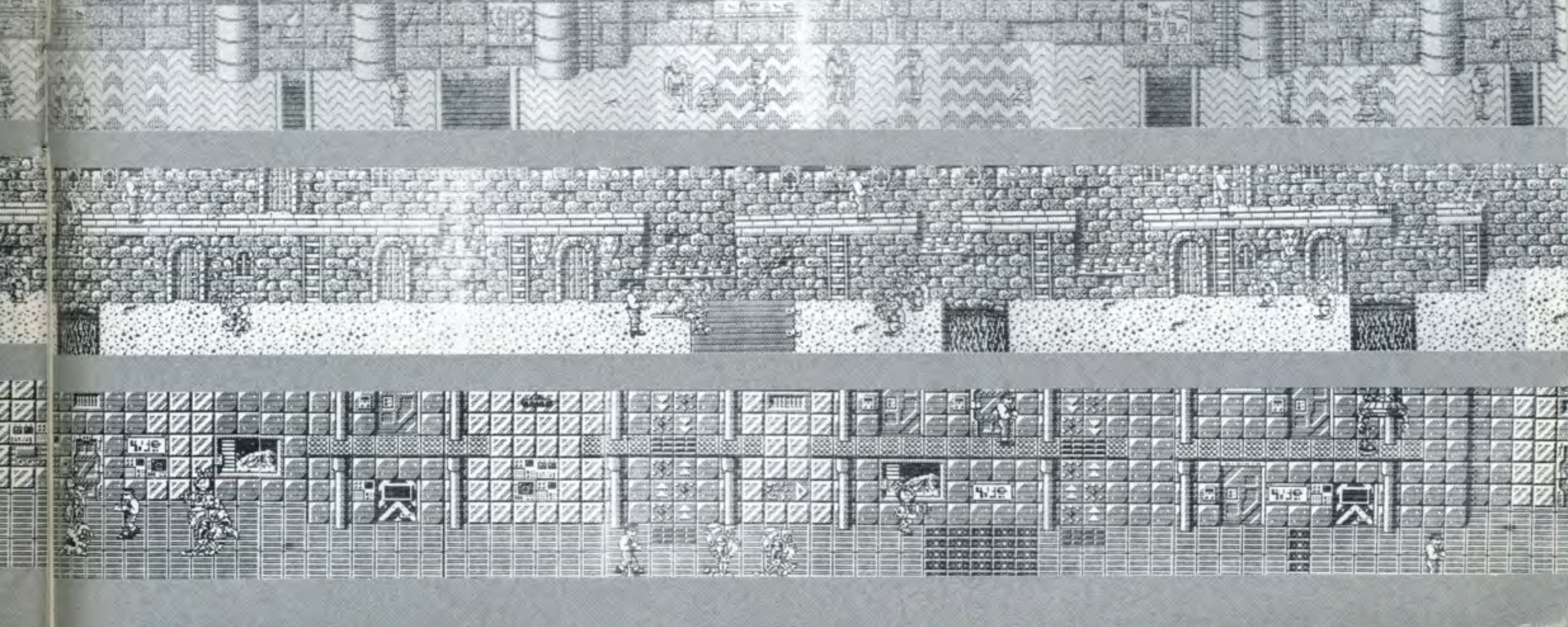
Olvidémonos por un momento de este hecho, que tampoco es muy importante, y concentrémonos en la jugabilidad. En este aspecto, se trata de un producto impecable, ya que conecta con el jugador desde las primeras partidas, consiguiendo engancharle a la pantalla hasta que culmina su objetivo.

La cantidad de movimientos distintos que se pueden controlar es considerablemente alta, existiendo diversas tácticas para la eliminación de cada enemigo. ¿Pero son estas cualidades achacables a esta tercera parte o a la concepción original del juego? La decisión es vuestra.

Resumiendo, Renegade III es muy divertido, es una verdadera lástima que se anuncie como el final de la saga. ¿Habrá algún día una cuarta parte, un «New Begining»? Estad atentos a nuestra revista, quizá la noticia llegue antes de lo que os imagináis.

Ah, y por cierto, si estáis alucinando con este juego y le queréis sacar todo el jugo, echad una ojeada al maravilloso mapa que ha confeccionado nuestro compañero y sin embargo amigo Julián Romero. No tiene desperdicio. De nada...

Por Jesús Manuel Montané

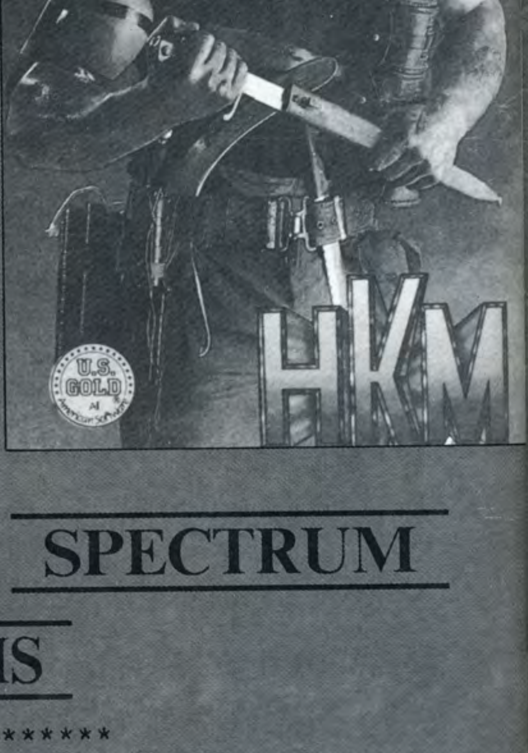


MAS POKES QUE NADIE

```
10      ' ********************************
20      ' *      CARGADOR ATARI ST PARA       *
30      ' *     HUMAN KILLING MACHINE        *
40      ' ********************************
50      FULLW 2:CLEARW 2: GOTOXY 0,0
60      FOR N=3E5 TO 3E5+216 STEP 2: READ A$
70      A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
80      IF S<>&H14DF63 THEN ? "ERROR EN DATAS ":END
90      PRINT "PON UN DISCO VIRGEN PARA GRABAR"
100     GEMDOS 1
110     BSAVE "H_K_M.PRG",300000,N-3E5
120     DATA 601A,0000,00B8,0000,0000,0000
130     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
140     DATA 0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D
150     DATA 000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680
160     DATA 00C0,5000,2200,D28D,0681,FFFF
170     DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
180     DATA 3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C
190     DATA 2F3C,0000,0082,3F3C,0009,4E41
200     DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,2F3C
210     DATA 0000,0000,2F3C,0000,0000,2F3C
220     DATA 0000,00AE,3F3C,0003,3F3C,004B
230     DATA 4E41,DFFC,0000,0010,0680,0000
240     DATA 0008,2A40,2C55,3D7C,6000,58A8
250     DATA 4ED6,1B45,1B77,504F,4E20,454C
260     DATA 2044,4953,434F,204F,5249,4749
270     DATA 4E41,4C20,5920,5055,4C53,4120
280     DATA 554E,4120,5445,434C,4100,4155
300     DATA 544F,5C2A,2E2A,0000,0000,003A
310     DATA 2200
```

ATARI

HUMAN KILLING MACHINE





SPECTRUM

METROPOLIS

```
  1 REM *****************
  2 REM Cargador Spectrum
  3 REM    METROPOLIS
  4 REM *****************
  10 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI: INK NOT PI
: POKE VAL "23624",NOT PI: CLEAR VAL
 "24631"
  20 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR VAL "59990"
  25 FOR N=0 TO 9: READ A: POKE 23296+N,A: N
EXT N
  30 LOAD ""CODE : CLS : POKE VAL "64630",0:
 POKE VAL "64631",91: RANDOMIZE USR
VAL "64600"
  40 DATA 175,50,100,221,50,50,227,195,176,2
44
```

DYNAMIC-DUO

Después de unos pocos meses de inactividad Probe software vuelve a la carga con un juego al que se le pueden colocar muchos peros a pesar de ser muy original. Savage dejó quizá el listón demasiado alto...



Últimamente se están empezando a apreciar dos tendencias claras en cuanto al desarrollo de productos originales: convertir una simple demostración gráfica en un juego entero (Virus, por ejemplo) o partir de una idea ciertamente brillante que por desgracia acaba por estar mal programada. Dynamic Duo se englobaría dentro de esta categoría.

Se puede hablar de un programa a la antigua usanza, con algunos enemigos repartidos aquí y allá, con un laberinto interminable y, guinda final, objetos, objetos, objetos... ¿Quizá Profanation? ¿Quizá Jet Set Willy? Pues un poco de todo, con la añadidura de una opción de dos jugadores que hace el juego muy adictivo y un poco original.

El argumento es también relativamente atrayente; existe en un recóndito lugar de la Tierra una misteriosa mansión conocida por el nombre de «Casa de la noche», que según cuentan los más viejos del lugar está llena de tesoros, esperando a que algún loco se atreva a llevárselos. El problema es que estos tesoros fueron propiedad de una entidad maléfica muy poderosa que dejó a sus esbirros del «Poder de la oscuridad» para vigilarlos. Si algún cofre se saca al exterior de la mansión, los monstruos perderán la inmortalidad.

La mansión consta de muchas habitaciones escondidas y de tesoros más ocultos todavía, además de trampas para los que osen entrar y fantasmas para asustarlos. Todas estas cámaras deben ser exploradas para lograr hallar los cofres que, con un poco de suerte, contendrán uno de los diez trozos de llave que necesitas para abrir la habitación del Cálculo. Esta habitación está llena de riquezas que no pueden ser ni siquiera soñadas; el que las encuentre se convertirá en el ser más poderoso del mundo.

Los dos personajes que manejamos parecen, a primera vista, los menos apropiados para llevar a cabo tan difícil labor: un pirata (Dwarf) y una especie de pato (Duck). El primero es el más apropiado para derribar puertas y abrir cofres y posee un detallado mapa de la mansión que será de inestimable ayuda. El segundo puede volar a gran velocidad, por lo que será idóneo para buscar los cofres dada su capacidad para recorrer largos pasadizos. La interactividad entre los dos personajes pues será indispensable por las características propias de los mismos. Al poseer cada uno tan sólo una vida la emoción aumenta muchísimo, y el juego termina cuando cualquiera de los dos es capturado por una de las fuerzas del mal.

La disposición de las áreas de juego en pantalla está bien conseguida, existiendo tres en total de igual tamaño. En la de la parte superior se nos muestra el personaje que estamos manejando (o los dos si todavía no se han separado) y su movimiento es el de un perfecto scroll. En la del centro hay un pequeño mapa de la parte de la mansión que se está explorando y en la inferior observaremos un completo marcador que nos tiene al corriente de las características físicas de los dos personajes.

Afortunadamente cuando está jugando una sola persona no tiene que controlar a los dos protagonistas a la vez, sino que pulsando la tecla RETURN se intercambia el dominio. La más cómoda es sin duda la opción de dos jugadores, ya que uno solo es prácticamente incapaz de avanzar en el juego dado el elevado número de enemigos que se encuentran por los laberínticos pasadizos.

Obviamente este factor de la dualidad incrementa la calidad global del producto en gran medida, de hecho no hemos podido detectar ningún error en la programación de la interacción ni la del programa en sí. Lo malo es que esto no significa que el juego esté ni mucho menos bien acabado (algo impropio de Probe); la colisión está muy mal realizada llegando a extremos absurdos como que no se llegue a detectar en algunas contadas ocasiones. El movimiento es más que discreto y en la versión Spectrum los gráficos monocromos hacen el área de juego extremadamente confusa. Por si fuera poco la zona por la que nos movemos es muy pequeña, pequeñísima vamos, cosa que facilita la calidad del scroll aunque no la jugabilidad.

Resumiendo, tenemos que reconocer que Dynamic Duo nos ha decepcionado por su poco aliciente y aún menos jugabilidad.

Nada, nada, que muy mal...

Por Jesús Manuel Montané.


VIDEOJUEGOS SEGA: LA ACCION EN TUS MANOS
Choplifter
SEGA
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
Hang-On

club SEGA

SHANGAI

Basado en un juego chino llamado «Mahjongg» el programa nos traslada a una excelente partida de tablero con sus propias reglas.

Un juego misterioso que según se afirma se remonta a los tiempos de Confucio, 500 años a.C. Juego favorito de los contrabanditas de la época de los taipanes, durante el devenir de los siglos, sufrió una serie de transformaciones que lo han convertido en el juego actual, Shangai. Un juego con el que diversos oponentes o equipos pueden participar simultáneamente. Para toda la familia nuestro comentario de la consola Sega.

La finalidad de este juego consiste en quitar fichas de parejas iguales (fichas parecidas a las del conocido dominó). Esto que parece tan fácil no lo es tanto ya que las fichas están predispuestas unas encima de otras y formando una pirámide (a esta pirámide se le llama Dragón). Por lo tanto, solamente se podrán retirar fichas iguales siempre y cuando éstas se encuentren libres por la izquierda o por la derecha, y naturalmente no haya ninguna más sobre la ficha seleccionada.

Los Dragones (ya nos referiremos a las pirámides por este nombre) están compuestos de 144 fichas y todos son distintos, ya que la consola, al comienzo de una partida, te predispone todas las fichas al azar. El reto está en retirar todas las fichas, dando por terminada una partida. Hay que advertir que ésta consta de 72 movimientos y que el quitar dos fichas equivocadas en el orden del Dragón hará que no coincidan el resto.

En la forma de juego de la consola Sega podremos elegir, entre un menú de opciones, unas ayudas complementarias: tres formas de juego, cargar un patrón de Dragones, HELP, identificación de fichas, movimiento de retroceso, cambio de música, mirada rápida...

Para los que ya disponen de este juego aquí van unos consejos:

1) Siempre hay varias fichas que obstaculizan los movimientos; éstas son los de los extremos y la de la cumbre del Dragón. Procurad retirarlas cuanto antes.

2) Se pueden quitar más de dos fichas pares. Prueba con este truco.

En la estrategia está todo el elemento de una buena partida al Shangai. Queda recomendado para los amantes de un aperitivo mientras se juega.

TRIBUNA SEGA

Este mes en este, vuestro apartado, incluimos diversas opiniones y trucos de los lectores de nuestra revista. Ya sabéis que estáis invitados a participar en esta sección con todo tipo de sugerencias, críticas, opiniones, trucos... Para ello sólo habéis de remitir una carta dirigida a MEGA JOYSTICK
TRIBUNA SEGA
Roca i Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

ALBERTO UREÑA LOPEZ (MADRID)

Me gustaría felicitaros por haber sido los primeros en incluir con gran acierto una sección para los usuarios de la consola Sega. Por fin alguna revista se ha acordado de nosotros, cuando las consolas son un tema obligado para hablar sobre el videojuego.

Os adjunto un truco para el Great Basketball: cuando estemos atacando al ordenador hacemos una entrada pegándonos al lateral de la canasta y conseguiremos encestar más fácilmente, ya que nadie se interpondrá en nuestro camino.

CARLOS SERRA GOMEZ REUS (TARRAGONA)

Dos trucos:

– SHINOBI.– En la pantalla de presentación hay que mover el stick hacia la parte diagonal izquierda de abajo y pulsar al mismo tiempo el botón 2. Con esto accederás a una pantalla en donde se puede escoger cualquier misión de las que consta el juego.

– SPACE HARRIER.– Accede a la pantalla de menú de sonidos (tal como se indica en el manual). Una vez allí selecciona los siguientes números: 7-4-3-7-4-8-1 y házlos sonar de uno en uno presionando cualquiera de los dos botones del pad. Con esto podrás acceder a una pantalla secreta en donde puedes elegir el nivel de dificultad y también entre que el protagonista sea un hombre o una nave.

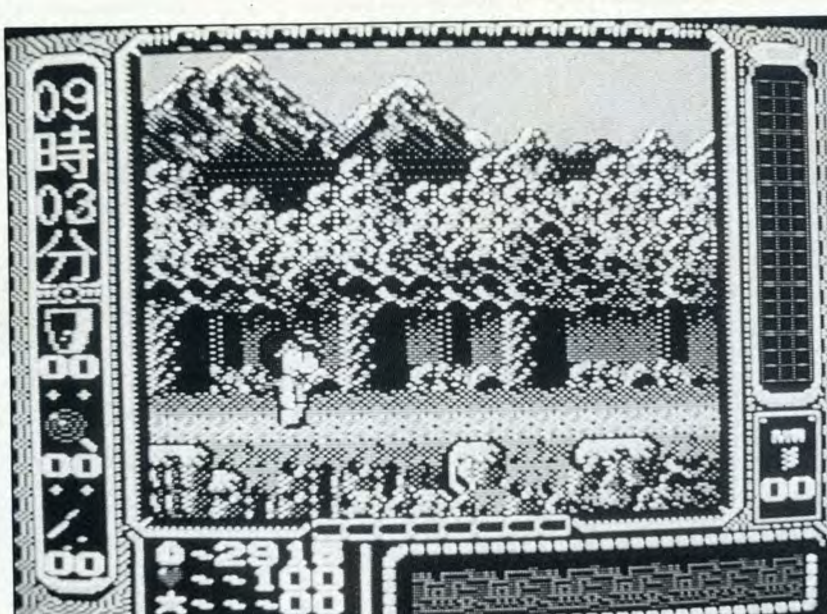
CLUB SEGA

¿Todavía no te has hecho socio del Club Sega?. Pero a qué esperas. Puedes aprovecharte de las múltiples ventajas que te reportará el carnet, aparte de recibir periódicamente pegatinas, pósters, información de novedades, etc. Para ello sólo has de rellenar el cupón adjunto, con lo que recibirás a vuelta de correo tu carnet de socio.

Deseo formar parte del Club Sega de forma totalmente gratuita
Nombre y apellidos ....
Dirección completa ....
Población .... CP. ....
Província .... Edad ...... Tel. ......
Colegio ....
¿Tienes la cónsola SEGA?. SI ( ) NO ( )
¿Cuántos juegos tienes? ....

Envía este cupón a:
CLUB SEGA
C/ Velázquez, 10, 5 dcha.
28001 Madrid
y recibirás tu carnet de socio junto con un magnífico regalo.

SAZIRI





por Manuel Martínez

Hace escasos meses comentábamos, desde estas mismas páginas, una auténtica maravilla de la programación llamada Saziri, que, después de los éxitos de Fantasma Soldier y Andorogynus, viene a consagrar el creciente prestigio de Telenet dentro de las grandes compañías productoras de software.

切れていることを確かめて、コンピュータ本体の電源が

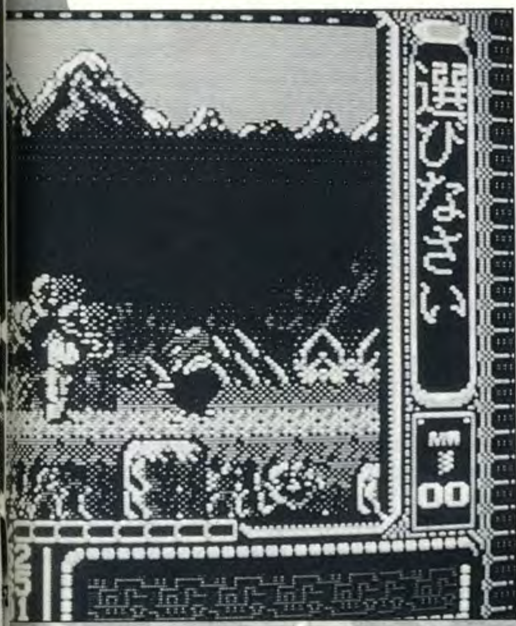
En el programa guiamos un niño, un niño de corta edad que ha sido atrapado en sueños por el árbol de las pesadillas; y no sólo le ha atrapado, sino que además ha secuestrado a su mejor amiga. Ahora, si desea volver a la realidad, tendrá que recorrer el misterioso mundo de los sueños, hasta vérselas con tan letal planta y derrotarla en un combate a muerte, pues de lo contrario, tanto él como su amiga quedarán atrapados para siempre en este fantástico mundo.

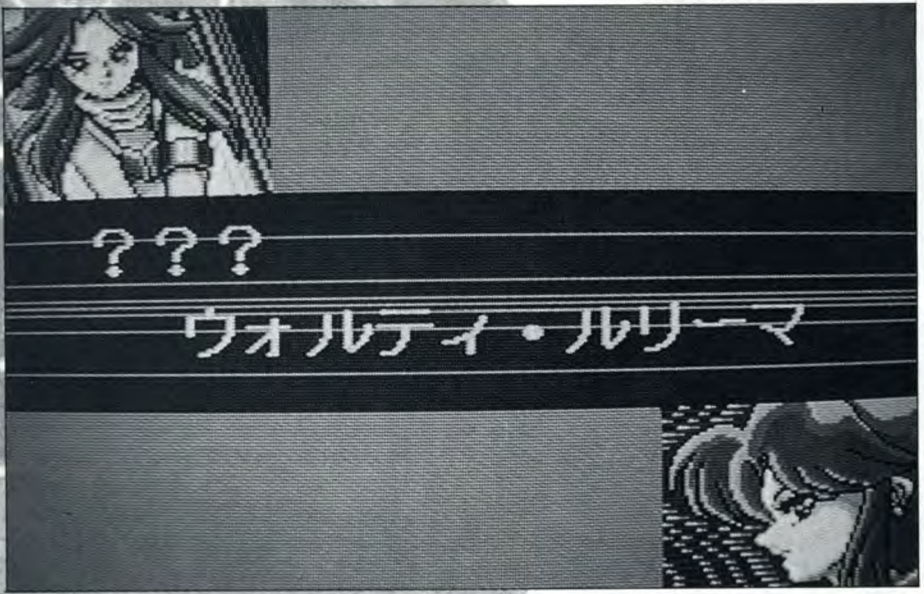
Y para poner la guinda, interviene además un personaje llamado Rulyma, que parece ser algo así como la «mala» de la película, ese cómplice del malo que se dedica a poner pegas a la misión del héroe, pero, por el momento, vayamos con lo que interesa. Por cierto, se nos olvidaba decir que la «demo», dentro de su sencillez, posee unos gráficos aceptables, pero una música digna de cualquier éxito comercial. Así es, esta melodía rítmica y pegadiza puede ser perfectamente una de ésas que cantamos, sin darnos cuenta, cuando vamos por la calle. Si además en cualquier momento de ésta pulsamos F5, podremos escuchar todas las melodías que posee el programa, que no son pocas.

Si estamos cansados de la presentación, pulsamos uno de los cursores y comienza la carga de la primera fase del programa. En total el juego consta de siete fases y la batalla final. A su vez, cada fase se divide en dos niveles, separados por un «momento informativo», en el que entramos en contacto con un determinado personaje. La acción del juego se desarrolla sobre un «scroll» horizontal. Sobre él movemos nuestro personaje, que representa un niño de pies a cabeza muy bien animado.

Con los cursores, lo desplazamos hacia un lado u otro, luchando con todos los enemigos que a su paso vaya encontrando, cuyo número es inagotable, y con una gran variedad de diseños.

En el fondo aparecerán sobreimpresionados los gráficos de nivel, ¡y vaya gráficos!. Os aseguramos, y os lo podéis creer al pie de la letra, que pocas veces habíamos visto un fondo con tanta variedad de color, variedad que además está perfectamente distribuida, logrando los tonos más adecuados y apropiados para la acción. Un auténtico trabajo de artesa-





nos. Y por supuesto, en cada fase cambiarán. Todo esto ocupa, sin embargo, la parte central de nuestra pantalla. Pero también veremos más cosas: en la parte superior izquierda veremos unos números en constante movimiento. Son los días de que disponemos para lograr nuestro objetivo y no pararán de retroceder hasta conseguirlo. Ya os imaginaréis qué ocurre si terminan y no lo logramos. Debajo aparecen toda una serie de objetos y el número de ellos que poseemos. Entre estos se cuentan las balas gigantes, que aumentan nuestra cadencia de fuego, el micrófono, la piruleta gigante y el tornillo, todos de uso desconocido para el que os suelta todo este rollo; todos ellos irán apareciendo durante el recorrido, y es muy importante coger cuantos más mejor. En la zona inferior izquierda veremos un cuadro con tres indicadores:

–Reloj: Indica el tiempo de que disponemos para superar una fase determinada.

–Corazón: Indica la vitalidad de nuestro personaje. El máximo es 100 y se irá reduciendo con los ataques de los monstruos. Si llega a 0... ¡GRRÑECK!

–Estrella: Indica la capacidad de lucha de nuestro personaje cuerpo a cuerpo. (Ver más adelante).

En la zona inferior derecha veremos una franja roja. Es el espacio para el cohete; nos explicamos: cada vez que superéis una fase, se nos entregará una pieza de un cohete. Cuando, al final, venzamos al árbol de las pesadillas, se nos entregará la última y el cohete estará listo para enviarnos fuera de este maldito mundo. Finalmente en la zona superior derecha, se sitúa una ventana informativa, de la que también hablaremos durante el juego.

Y bien, ¿qué es lo que hay que hacer? Como ya mencionamos antes, avanzar horizontalmente destruyendo todo cuanto nos salga al paso. Para ello disponemos de las teclas cursores, para desplazarnos a un lado u otro, la tecla X para saltar y la Y para disparar. Si la mantenemos pulsada, veremos que se rellena una fila de casillas situadas justo debajo del juego; es una forma de lograr un disparo más potente.

Si en algún momento nos vemos apurados, podemos recurrir a la tecla A. Entonces la ventana informativa se llenará de unas letras, en japonés. Podemos variar su contenido con los cursores, de modo que aparezca Exit. Es la manera de volver otra vez al juego, pero si lo pulsamos una vez más, aparecerán otras letras. Si entonces pulsamos la X, podemos ganar tiempo, a costa de perder vida. Es la manera de no morir por falta de tiempo en una fase determinada. Sin embargo, la cuenta atrás de los días no puede ser incrementada. Si la volvemos a pulsar, aparecerán las letras RPG. Con esta opción podemos enfrentarnos cuerpo a cuerpo con cada uno de los enemigos que haya, en ese momento, en pantalla. Es muy útil cuando estamos rodeados por todos lados de cuatro o cinco enemigos, que no nos dejan de disparar. En ella hay que seguir un menú también en japonés, pero la única utilidad real es, en el primer menú, coger la opción inferior a todas, y en el siguiente que aparecerá, escoger la que tenga una «B» delante; con ella, lanzaremos un potente rayo al enemigo. Y aquí es donde entran en juego las estrellas.

Si recordáis, antes mencionábamos una estrella. Pues bien. Cada vez que matemos un enemigo, veréis, en una hilera de cuadritos que hay justo encima del desarrollo de la acción, que uno de ellos se llena de amarillo. Cuando llenemos toda la hilera, se volverá a vaciar, pero aumentaremos una unidad el número de estrellas. Cuando tengamos tres, venceremos a cualquier enemigo con uno solo de estos disparos. Hasta entonces, sólo les causaremos daños parciales, arriesgándonos a que, en su réplica, nos los causen también a nosotros.

Finalmente, la última opción de esta ventana permite, en cualquier momento del juego, autorrecargarnos de energía. Esta opción es la que elimina una buena parte de la dificultad del juego, ya que sin ella sería prácticamente imposible finalizarlo. En ella, nuestro protagonista aparecerá tomando un relajante baño en una bañera a su medida. Pero atención, ello no impedirá que los demás enemigos sigan moviéndose, así que si nos tocan, no sólo dejaremos de recargar, sino que además perderemos. Por ello, se recomienda hacerlo en lugares altos, o donde no lleguen los enemigos, o en un lapsus entre escuadrilla y escuadrilla.

Una vez puestos al corriente de todas las teclas, tenéis que avanzar como podáis hasta encontrar un objeto, que no es ninguno de los representados en los marcos exteriores. Cuando lo tengáis en vuestro poder, pulsamos la tecla del interrogante, que hay a la izquierda del Shift derecho. El juego se detendrá, y entablaremos charla con un personaje determinado, que nos proporcionará in-

formación que de poco servirá pues está completamente en japonés. Pulsamos la X cuantas veces sea necesaria, y ya está finalizado el primer nivel de la fase. Ahora se cargará la segunda. Por cierto, no se os ocurra pulsar la tecla del interrogante si no tenéis el objeto, pues volveríamos a comenzar el nivel. Ahora, ya en el segundo nivel, no hace falta avanzar si no lo deseamos. Tan solo hay que volver a pulsar la tecla del interrogante, y automáticamente nos veremos cara a cara con el monstruo del nivel, que para variar, es de lo más raro, ¡y peligroso!. Destruido el monstruo, pasaremos a la siguiente fase, se recargarán cincuenta unidades de energía y obtendremos una pieza del cohete.

Y bien, ahora que lo sabéis todo sobre el juego, sólo resta comentar brevemente cada una de las fases, para orientarnos un poco sobre los enemigos y lo que os aguarda si de veras decidís sacar a nuestro protagonista de este siniestro mundo.

–Fase 1: En esta fase avanzaremos por las entrañas de uno de esos bosques vírgenes que aún perduran en nuestro planeta.

Los primeros enemigos serán unos muñecos rojos, fácilmente aniquilables de un disparo mantenido, es decir, con los cuadros repletos. Es aconsejable detenerse en este nivel y destruir todos los que podamos, hasta que los casilleros no avancen más, a fin de obtener rápidamente las tres estrellas. Por lo demás, enseguida encontraréis el transportador. Este nos permitirá hablar con J.J., al parecer un oficial de una base de operaciones. Como siempre, no nos enteraremos de nada. En el segundo nivel no hablaremos de los enemigos, puesto que no hay necesidad de enfrentarnos a ellos. Por el contrario, el monstruo que nos espera es una gigantesca mata peluda, que arroja pinzas. Para destruirla, ésta y en general todos los monstruos, hay que colocarse a la izquierda, y mirando hacia el monstruo, bombardearlo sin cesar hasta que perezca. Dado que podemos destruir sus balas, si nos arroja alguna por arriba saltaremos para destruirla.

–Fase 2: En esta fase caminamos junto a un viejo muro de piedra, muy deteriorado en casi todo el trayecto. Primero nos atacarán unos ladrones, a los que hay que disparar, y posteriormente nos saltarán unos extraños artefactos rojos, que mejor avanzar sin destruir y unos objetos azules que se dejan caer. Cuando hallemos el transportador hablaremos con una piña.

Y en el segundo nivel, veremos unas flechas asesinas. El monstruo de turno es una cabeza gigante que aparece y desaparece lanzando sus disparos. La táctica de antes.

–Fase 3: Aquí caminamos por el fondo de una de esas grietas del interior de la Tierra, ocultas a los ojos del hombre. Nos las veremos con unos «gallitos» de lo más incordiante, un caracol blanco que corre como una liebre sin dejar de disparar, y unas piernas gigantes que ni la modelo más acreditada.

El transportador nos permitirá hablar con una computadora, después de esquivar un bicho que abre y cierra los ojos y un fantasma con capucha azul.

Ya en la segunda fase, el monstruo que nos aguarda es una planta carnívora gigante, que, de un lado para otro, no deja de disparar. La táctica de siempre.



–Fase 4: Si lo de antes eran rocas, esta fase si que es una auténtica gruta del interior de la tierra. Sus habitantes son unos camioncillos, perdón, camiones pequeños, que en grupos de tres pretenden atropellarnos. A continuación nos atacarán unos diminutos muñecos rojos por arriba. De nuevo el transportador nos llevará al segundo nivel, en el que nos las veremos con el más peligroso de todos los monstruos: un pulpo gigante, uno solo de cuyos disparos, nos quitará doce unidades de energía. ¡Casi ná!

–Fase 5: En esta ocasión nos encontramos en los exteriores de una ciudad, en su sistema de cloacas y alcantarillados. En esta fase tendremos que saltar constantemente si no queremos caer en las cenagosas aguas de la cloaca. Mientras, nos atacarán desde abajo unos extraños monstruos con formas de momia azul, ratón blanco, etc. El transportador nos permitirá hablar, mejor dicho, entrar, en una sala llena de incubadoras, de una de las cuales ha sido robado «algo» vital para nuestra huida. Ya en el segundo nivel, nos las veremos con un árbol humano, que nos lanzará semillas gigantes, muy fácil de destruir si desde la izquierda realizamos la táctica de siempre.

–Fase 6: El fondo de esta fase es realmente fantástico: sobre un color negro se sobreimpresionan pirámides de ladrillos y objetos en el cielo; todo un espectáculo. En esta ocasión nos atacarán diminutos ratoncillos, un oso saltarín, fantasmas encapuchados y diminutos cometas, que casi siempre habremos de eliminar cuerpo a cuerpo. Recogido el transportador, veremos a nuestra amada en la incubadora donde se halla congelada, y se nos dirá cómo rescatarla. En la segunda fase nos espera un difícil monstruo. Una roca humana, que, sin dejar de saltar, nos bombardeará calaveras sin cesar.

–Fase 7: Para terminar, la fase siete nos transporta al interior de una base ultramoderna, cuyos habitantes, no por ello, dejan de ser extraños: unas gigantescas cabezas de color naranja nos cerrarán el paso. Si no queremos estar medio siglo disparándoles, las destruiremos cuerpo a cuerpo. A continuación aparecerán unas bolas transparentes y unos animalillos blancos casi a la altura del transportador. Lo recogemos y veremos a Rulyma ¡con la pechera al descubierto!. Sí, sí, lo habéis leído bien. Pero tranquilos, que aún no está a nuestro alcance. Para hablar con ella tendremos que destruir al siguiente monstruo, el astronaauta metálico, quien, desde media pantalla, no dejará de lanzarnos proyectiles. Contra él, la táctica de siempre.

Y hasta aquí lo «fácil» del juego. Ahora llega el momento de la verdad; la gran batalla final. En ella, después de hablar con Rulyma, malherida, quien nos informa de cómo destruir al gran árbol, tendremos que volver a vérnoslas, uno a uno, con todos los monstruos de todos los niveles. Uno a uno, y lo más importante, sin poder recargar la energía. Así, desde la mata peluda hasta la roca humana, irán apareciendo uno tras otro. El astronauta humano no llegará a aparecer, pues en su lugar aparecerá... ¡tachaaan!: el árbol de las pesadillas. Este viejo pero gran árbol se situará en la derecha. Es inmóvil, pero su fuego es bien difícil de esquivar: nada menos que un proyectil rojo oscilante (por suerte destructible) y, lo peor, un niño que sólo a veces puede ser destruido, y cuya trayectoria, a base de saltos de longitud variable, es muy difícil de esquivar, siendo casi seguro, su impacto con nuestro cuerpo.

Juegos de Rol

(ROLE PLAYING GAME)



Los juegos de Rol aparecieron hace casi dos décadas, gracias al ingenio de un americano, Gary Gygax.

Al principio de los setenta resultaban muy atrayentes, sobre todo fuera de nuestras fronteras, cierto tipo de juegos de tablero que intentaban que el jugador se integrase en una aventura y consiguiese identificarse en cierta medida con el personaje que representaba en el juego. Eran habituales juegos de guerra, con tableros, donde representados por fichas, se podían manejar enormes ejércitos en busca de la conquista de Europa, o de una isla vital.

Pero estos juegos tenían un problema, debían ser muy rígidos en sus reglas si querían que todos los posibles desarrollos del mismo estuviesen previstos. Esto obviamente era un gran inconveniente que provocaba que una vez jugado varias veces, el mismo terminase por aburrir y fuese arrinconado en algún oscuro cajón de un armario.

Los Role Playing Game aparecieron, así, como una nueva alternativa a todos los juegos conocidos. O mejor dicho apareció, porque todo se inició cuando Gary Gygax publicó su manual de DUNGEONS AND DRAGONS.

Era, sin duda alguna, un juego distinto. Cuando se adquiría el equipo de juego no nos daban ningún tablero, ni nada parecido. No teníamos ninguna ficha que representase nuestro personaje en el juego. En cambio nos vendían un manual con más de cien páginas, todas ellas llenas de normas y reglas, acompañado de un montón de dados rarísimos, de seis, doce, veinte y hasta cien caras, fundamentales en el juego.

¿Pero qué tenía este juego que lo hacía tan excepcional?

En principio, nosotros representábamos en el juego un personaje totalmente ficticio, sacado realmente de un ambiente tolkeniano (si me permitís el término), como magos, clérigos, guerreros o elfos. En concreto en el manual básico, al que nos venimos refiriendo, (luego vereis por qué), existían seis personajes básicos, entre

los que se encontraban los mencionados. Pero esto no era todo; a la hora de comenzar una partida cada jugador, ayudado por los dados, debía perfilar las características concretas de su personaje, como fuerza, habilidad o resistencia ante ataques... Para ello era «vigilado» por el Dungeon Master (Amo del calabozo en la traducción a nuestro idioma), un elemento innovador en los juegos. El Dungeon Master es la persona que dirige totalmente el juego. El crea totalmente una aventura con todos sus escenarios, personajes y argumento; y sus decisiones son inapelables durante toda la partida. Se sustituía, pues, un conjunto de reglas, por una persona que ayudada por el libro debía controlar todas las situaciones posibles del juego. Ni que decir tiene que la imaginación es fundamental en un Dungeon Master.

El número de jugadores de una partida óptimo es de cinco o seis personas, incluyendo al DM. En el desarrollo de la partida pueden ir todos juntos, en grupo, o desplazarse individualmente, aunque lógicamente es menor la probabilidad de supervivencia en este último caso, porque como es lógico todo el juego no será un viaje de placer.

Con frecuencia nos tendremos que enfrentar a monstruos desconocidos, que nos pueden lanzar hechizos, embrujarnos o simplemente que tienen la fuerza de cientos de hombres, e incluso en el mejor de los casos (es el más divertido y emocionante) tendremos que luchar entre los jugadores. (Uno de los fundamentales enemigos en cualquier aventura que se precie es el dragón, un monstruo que se dedica a robar oro y joyas y utilizarlo como lecho, ¡ah!, también le gusta bastante destrozar a humanos...)

La total flexibilidad de este juego causó un enorme impacto entre los jóvenes,.. a los DM el trabajo de diseñarlas, aunque éste sea un proceso enormemente divertido.

Pero pasado un tiempo, la gente quería más. El original Dungeon and Dragons no cubría muchas de las actividades que se pueden realizar normalmente en unas grutas, en una lucha o simplemente en una relación amorosa entre dos jugadores (habéis leido bien).

Por ello apareció el Advanced Dungeons and Dragons, y a partir de aquí surgieron toda una serie de manuales, que hoy en dia suman más de una docena, entre los que podemos encontrar desde manuales para supervivencia en grutas, hasta tres manuales que contienen todo tipo de monstruos y engendros candidatos para aparecer en una aventura, o incluso un manual para la realización de planos.

(La última noticia que tenemos es la aparición de nuevas versiones de todos ellos revisados y mejorados. Los esperamos con impaciencia.)

También hemos de comentar toda una serie de sucedáneos aparecidos a partir de este juego. Hace pocos años han venido apareciendo toda una serie de manuales que, basados totalmente en la misma idea original de Dungeons and Dragons, nos sitúan en escenarios totalmente diferentes, desde la guerra de las Galaxias, hasta los manuales del juego de Superhéroes Marvel.



Hemos comentado también que no nos proporcionaban ningún tablero ni mapa. Ello es debido a que el Dungeon Master, en el momento de crear una aventura, debe realizar lo propio también con todo el escenario donde ésta se desarrolla, incluyendo cavernas, ciudades, etc.. (Existen casos de desquiciamiento de un Dungeon Master, como el que normalmente juega conmigo, quien se dedica en el momento de crear una aventura a diseñar una isla entera, o un archipiélago con todos sus detalles; desde los habitantes de cada una de sus ciudades hasta un plano completo y a escala...)

Los jugadores también deben participar de una forma activa en el mapa, de manera que cuando jueguen la aventura, y reciban las descripciones del DM se vayan elaborando un plano con anotaciones y señales.

LOS JUEGOS DE ROL P

Los juegos de rol no son un fenómeno aislado y ha afectado a distintos sectores de la sociedad. Cómo es lógico, los ordenadores también han sido incorporados a este curioso mundo.

Uno de los primeros programas realizados fue la denominada «Aventura original». En ella se podían mantener conversaciones con distintos personajes cuyo comportamiento era más o menos inteligente. En algunas versiones, las características físicas e intelectuales del personaje que manejamos se podían definir o eran aleatorias.

La explosión a nivel de producción de diversos juegos de tablero en el Reino Unido y los Estados Unidos planteó a las editoras de software un nuevo norte, la adquisición de algunos de estos productos para su conversión al ordenador. En estos casos concretos, muy puntuales por otra parte, los resultados comerciales han sido discretos. El motivo es claro, ya que el público que compra los tableros o los libros de reglas son teóricamente los mismos que adquieren las versiones computerizadas, y por tanto no van a adquirir el mismo juego otra vez.

Los más conocidos fuera de nuestras fronteras son los dedicados a la saga Star Wars, que salió simultáneamente al tablero. En ellos, el jugador puede asumir el papel de cualquier personaje de las películas con todas las características físicas personales de cada uno de ellos. Partiendo de una serie de patrones predefinidos, se pueden manejar las tropas imperiales o las rebeldes



Pero uno de los problemas que tenemos los usuarios de estos juegos en España es la difícil localización de tiendas donde distribuyan estos manuales. En principio casi todos ellos se encuentran sin traducir, en su lengua materna, por supuesto, el inglés. Y aunque esto no represente para algunos un gran inconveniente sí lo es el hecho de que casi ningún proveedor se decida a vender este tipo de juegos en nuestro país. Como ejemplo, en la ciudad de Barcelona sólo tenemos noticias de tres tiendas donde dispongan de estos manuales, aunque como es natural a un precio elevado y a veces no disponibles.

El precio sobre el que oscilan estos manuales va desde las dos mil pesetas hasta las cinco mil, aunque hay que pensar que estos son normalmente adquiridos por varios jugadores.

También han aparecido toda una serie de complementos para hacer más interactivo el juego. Entre ellos encontramos desde miniaturas realizadas en plomo que representan los más típicos monstruos y personajes del juego, hasta escenarios, también en miniatura, para poder percibir mejor todos los peligros a los que nos enfrentamos.

Pero realmente se puede jugar, con sólo un manual y muchas ganas, aunque conseguir jugadores es algo un poco más complicado.

Ya para acabar voy a comentar y a prevenir la dependencia que produce este tipo de juegos. Con frecuencia los jugadores esporádicos se convierten en habituales, debido al ambiente que se crea durante una partida; por ejemplo en el desarrollo de una aventura los jugadores están obligados a intentar hablar como lo haría su personaje de ficción y a expresar todo lo que éste desee expresar, creándose así incluso situaciones divertidas y embarazosas como cuando en una partida en un nivel avanzado tu personaje se enamora de una chica y tú debes comportarte de manera análoga.

Es también normal que los demás os miren como bichos raros cuando comentéis cómo vais a salir del laberinto cuando continuéis la partida el fin de semana, o lamentéis haber sido tragados por un dragón rojo.

Los juegos de Rol son algo distinto. Sólo te puedo recomendar una cosa, pruébalos y seguro que disfrutarás.

Por Juan Carlos Sánchez

POR ORDENADOR

e incluso particular en batallas espaciales de cargueros intergalácticos.

Las tácticas de combate son las mismas que tienen los juegos de rol ordinarios, comparándose los potenciales de los contrincantes para decidir quién se hace con la victoria.

Actualmente se ha puesto en marcha una actividad realmente interesante en Londres, un club en el que todos los jugadores de Star Wars en su versión computerizada pueden ir a cambiar impresiones e incluso jugar alguna que otra partida, prolongándose así el atractivo inicial del producto.

Las jugadas por correo son también una práctica habitual, y de esta forma cientos de personas pueden entablar una amistad gracias al ordenador. Los modems y las BBS han sido también, el soporte de algunas partidas especialmente intensas entre los partícipes de Star Wars, gracias al programa de comunicaciones que lleva incorporado.

En las tiendas británicas se pueden ver gran cantidad de novedades tanto basadas en juegos tradicionales de rol como desarrollos originales. Una de las más atractivas es Dungeons & Dragons, que ha aparecido en casi todos los sistemas, y ha sido un gran éxito de ventas en cualquiera de sus ediciones.

Evidentemente, el ordenador es un instrumento frío y por tanto muy poco indicado para este tipo de actividades, pero el buen hacer de los equipos de programación británicos ha convertido una ligera quemazón de aventura en una gran eclosión. Esperamos que pronto este tipo de juegos lleguen a España...

THE REAL GHOSTBUSTERS

... De como el cazafantasmas Reitman consiguió terminar con los monstruos y los problemas que ello acarreó...









Dominando su nerviosismo, utilizó los dos talismanes y disparó un mortal rayo que desintegró al rival. Se abrió entonces la puerta e Iván entró en ella, accediendo a otro nivel de la realidad.

La oscuridad le envolvió por unos instantes y sintió que ese le transportaba a otro lugar, probablemente hechizado también. Dedujo por lo tanto que la caseta en la que se había introducido creyéndola una salida no era más que un curioso ascensor.

Estaba en lo cierto. Al llegar a su misterioso destino el paisaje cambió, pero no sus habitantes. Sus antiguos enemigos habían crecido en número dentro de lo que parecía una bacanal demoníaca. Disparando en todas las direcciones avanzó hacia la derecha hasta encontrar un pequeño cofre. Al abrirlo descubrió un trozo de lo que debía ser un hexágono completo.

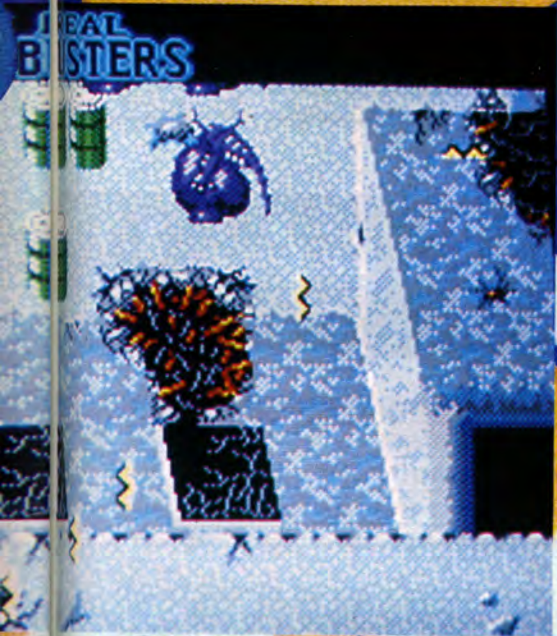
Sorprendido por el hallazgo, decidió seguir buscando hasta encontrar todas las piezas del objeto. Todo recto hasta la segunda caseta y después de un enfrentamiento con más fantasmas halló un talismán. Unos pasos más allá abrió como pudo otro baúl, formándose ya la práctica totalidad del hexágono.

Parecía evidentemente, que faltaba sólo un fragmento, pero por más vueltas que dio a la casa no consiguió dar con él. En un arrebato de ira disparó hacia el suelo justo delante de una puerta idéntica a la del otro nivel que también había intentado abrir.

¡Milagro! allí, entre los restos calcinados del pavimento, medio chamuscado, estaba el último trozo. Al juntarlos se produjo una gran descarga eléctrica que se concentró en la cerradura de la puerta que había justo detrás, destrozándola por completo. Iván sabía cuál era su destino, así que entró en su nuevo transportador.







En el tercer nivel, las cosas se complicaron notablemente con la aparición de un nuevo tipo de monstruos de tamaño medio, que se movían con gran velocidad. Estos no necesitaron de ningún tipo de munición especial para ser exterminados, pero sí un par de disparos más que los otros.

Las grandes dimensiones del edificio le obligaron a tomar una decisión drástica: avanzar sin pausa todo recto, hasta la puerta, si es que existía. Para su sorpresa, se abrió sin necesidad de recurrir a ningún conjuro.

El cuarto nivel ofrecía un aspecto desolador. Cientos de pequeños engendros pululaban en todos los rincones, provocando el desespero de nuestro inefable cazafantasmas. En el centro del tejado había un pentáculo dibujado con una particularidad, los tres agujeros que sondeaban el centro de la estrella. Evidentemente tenían que ser rellenados.

Iván nunca había sido un miembro del cuerpo de los cazafantasmas demasiado activo. Se limitaba únicamente a seguir a sus colegas, escondiéndose detrás de ellos cuando algún peligro acechaba. Pero un día de perros, con toda la ciudad sembrada de paraguas y charcos, se encontró solo ante la misión de acabar con los espíritus de la mansión Seligman. Tuvo que actuar.

Al llegar a la casa se dio cuenta de que no sería tarea fácil ya que estaba realmente llena de babosos fantasmas. Entró por una de las salidas de incendios y empezó el ascenso. Su presencia fue detectada de inmediato y un grupo formado por cuatro pequeños goblins verdosos se avalanzó sobre nuestro pobre Iván.

Sin darles tiempo a esquivarlo, les lanzó un potente rayo neutralizador que les devolvió al infierno del que procedían. Superado este contratiempo se desplazó a la derecha, donde un pequeño puente de madera le salvó del abismo aunque no del ataque de un par de grupos más.

Viendo que el tejado parecía no tener final, siguió todo recto hasta encontrarse con un gran precipicio que parecía indicar una separación entre dos edificaciones. Rodeado por las fuerzas del averno y con la energía de su pistola prácticamente agotada intentó encontrar otro de los puentes de madera a la izquierda, pero no encontró nada. Luego se movió a la derecha y pronto vislumbró el ansiado nexo de unión entre las dos casas.

Mientras atravesaba este paso, un fantasma bastante más grande que los anteriores, de un color grisáceo, intentó hacerle perder el equilibrio, pero mediante una rápida oscilación de las rodillas se apartó lo suficiente como para hacerle caer de la encrucijada. Luego unos instantes de calma, que precedieron naturalmente a la tempestad; media docena de repugnantes mutantes se interponían ante él lanzando todo tipo de extraños líquidos que mermaban notablemente su energía y ante los que se habría visto perdido de no ser por un pequeño talismán que recogió mientras bajaba del primer puente. Al usarlo logró aumentar el potencial destructor de la pistola láser y terminó con todos los enemigos de un solo disparo.

Unas luces de neón que alumbraban a unos pocos metros del lugar donde estaba indicaban la salida, pero antes de emprender el camino se cercioró de que no dejaba ni un palmo del tejado sin revisar. Avanzó haca la izquierda y mató a un pequeño goblin. Siguió en esa dirección y encontró otro de los preciados talismanes, justo al lado de una caseta cuya parte posterior escondía otro más. Recogidos los dos objetos siguió la luz que provenía de la lejanía hasta encontrarse con una gran puerta. Intentó abrirla pero no pudo. Disparó contra la cerradura pero no se abrió. Golpeó una y otra vez pero nadie se apiadó de él. Quizá por el ruido que armó, un gigantesco fantasma se despertó, intentando eliminarle aplastándole.

A la izquierda encontró una pequeña gema roja que evidentemente formaba parte de la macabra inscripción. Al colocarla no pasó nada, pero su instinto le indujo a buscar las otras dos. Casi en el límite superior existía lo que a primera vista parecía una gran larva. Con un poco más de detenimiento, Iván observó unos pequeños escarabajos que salían de las entrañas de su descubrimiento dirigiéndose hacia el pentáculo, intentando borrarlo. Disparadas unas ráfagas el monstruo eclosionó y dejó las dos anisiadas gemas a su lado. Una vez recogidas, Reitman las colocó en los agujeros. La explosión acabó con todo lo que había a cien kilómetros a la redonda y una parte del mundo desapareció para siempre. El

Por Jesús Manuel Montané.





Fase 4, una de las pocas tiendas en Barcelona que, en su interior tienen dedicado un gran apartado para la informática (hardware), como una sección dedicada de videojuegos.

TIENDAS DE VIDEOJUE

En el mercado informático existe hoy día, afortunadamente, una oferta... artículos, tanto en software como en hardware. Tanto es así que en ocas... tanta y tan variada oferta, de qué es lo que realmente nos conviene, ya s... técnicas como por precio. Para ello acudimos a revistas como MEC...
[Este es el prólogo para una sección dedicada a ls tiendas de videojuegos

Muchos comercios han entendido que su labor no se limita a empaquetar y cobrar, ni a tener en sus estanterías los cuatro artículos tradicionales. La mayoría de ellos han ampliado considerablemente la gama de productos, sobre todo de periféricos y artículos complementarios a la microinformática, y con un interés especial hacia las personas que atiendan directamente al público para poder aconsejar de mejor manera a sus clientes, preparándose para resolverles todas aquellas dudas que le puedan urgir una vez tengan instalada la máquina, el periférico, el software adecuado.

Desde esta sección, iremos visitando cada mes, aquellos comercios que han evolucionado en búsqueda de un mejor servicio al usuario, algunos especializándose y otros acrecentando su sección informática. A modo de inauguración y como ejemplo, estrenamos esta sección por la cual pretendemos concurran todos los puntos de venta de informática de España, con dos comercios de la Ciudad Condal.

Nos hemos desplazado al centro de la ciudad para efectuar algunas compras, o simplemente para pasear curioseando en los escaparates de la calle Pelayo o de la Ronda San Antonio. Empezaremos nuestro itinerario por la calle Pelayo en dirección a la Plaza Universidad. En el número 38 nos detenemos en GRAN BAZAR BARCELONA, atraídos por unas ofertas en amplificadores, walkmans, y vídeos stereo, en uno de sus escaparetes. Al girarnos observamos que en el escaparate paralelo se amontonan todo tipo de microordenadores, joysticks, impresoras, tarjetas, etc... Nos decidimos a entrar. El escaparate continúa en el interior hasta el final del primer mostrador de la derecha. Nos acercamos, y Elena, después de un «Buenos días», espera atendernos:

– ¿Tienen diskettes de 3 pulgadas?

– ¿De qué marca los desea?

Increíble. Por fin podré nutrir a mi PC.

–¿A qué precio dice?... Deme una caja, por favor.

Con el doble asombro, por localizar diskettes y por su precio, recojo mi ticket y me dirijo a la caja.

– ¡Ya está!

– Tenga sus diskettes.

– Gracias. Por cierto, quisiera hacerle una consulta. Estoy interesado en adquirir un COMMODORE AMIGA, y quisiera saber qué necesito par rotular mis vídeos domésticos.

– Esta es una ocasión para nuestro experto usuario de Amiga. Un momento que voy a avisarle...

Tras unos minutos de charla con Fernando, continuamos paseando hasta Plaza Universidad, tomando allí el comienzo de Ronda San Antonio. Un gran rótulo nos indica en el número 84 que nos encontramos en FASE 4. Dos amplias entradas, con grandes escaparetes repletos de todo tipo de artículos dedicados a la imagen, al sonido y a la informática nos invitan a emplear nuestros próximos minutos en el interior. Conocedores ya de que la sección de informática se halla en un mostrador al fondo, nos encaminamos hacia ella directamente. Pues no. No está aquí. Tras el antiguo mostrador donde nos aten-



ción dicada por completo al software



El mismo día de nuestra visita por el Gran Bazar de Barcelona, ésta se encontraba en período de liquidación.

EGOS

na oferta de todo tipo de
e e ocasiones dudamos ante
ne ya sea por características
om MEGAJOYSTICK.
eoj uegos en nuestro país.]

día Isabel, se ha habilitado una entrada a una sala. El mostrador no era suficiente, y ahora han robado espacio a otras secciones para instalarse cómodamente en una sala cuadrada, con repisas hasta el techo, donde se expone, para mayor disfrute del curioso, todos los artículos. Una enorme vitrina ocupa la totalidad de una de las paredes, con una infinidad de videojuegos para todos los sistemas.

– ¡Buenos días, Isabel! ¿Cuáles son los últimos juegos que has recibido para Spectrum + 3?

– Los encontraréis en las estanterías debajo de los de PC.

¡Cielos! Si no fuera porque he leído «Mega» me sería imposible elegir entre tanta novedad.

– Me llevo estos dos. No me queda mucho dinero. ¿Tendrías algún joystick que se ajustara a mi presupuesto?

– Seguro. Aquí tienes. ¡Elige!

– Me llevo éste. Veo que también tenéis surtido en joysticks de PC. Se lo comentaré a Enrique, que andaba buscando.

Continuaremos visitando otros comercios donde como en GRAN BAZAR DE BARCELONA y FASE 4, encontramos además de variedad y buen precio, el trato agradable de personas que como Elena e Isabel, nos informan y aconsejan de buenas maneras, con su simpatía y su gran profesionalidad. A ellos y desde estas líneas, gracias.

Dada la dificultad de poder personarnos en todos los establecimientos del país, rogamos a todos aquellos que estén interesados en aparecer en nuestra sección, o a los lectores que quieran hacernos partícipes de su satisfacción con el comercio habitual, nos remitan el siguiente cupón debidamente cumplimentado, o que se pongan en contacto telefónico con nuestra redacción.



Nombre comercial ....
Dirección .... N.º ....
Población ....
Provincia .... D.P. .....
Teléfono ....
Nombre/Persona encargada de antender al cliente:
....
Tipo de artículos informáticos:
....
....
....
Videojuegos (Especificar tanto por ciento de consumo):
SPECTRUM CASSETTE ....
SPECTRUM DISCO ....
AMSTRAD CPC CASSETTE ....
COMMODORE 64 ....
PC IBM Y COMPATIBLES ....
ATARI ST ....
COMMODORE AMIGA ....
(Adjuntar fotocopia de fachada e interior del comercio para su publicación)

THE RUNNING MAN

El cuerpo sudoroso de un fornido hombre estaba oculto entre unos bidones, dentro de la gran factoría Queenlair. Su corazón casi se salía del pecho al oír el más mínimo chasquido. Un perro sarnoso se lanzó sobre él sin poderse defender, acabando con su vida en unos minutos...

Jesús Manuel Montané



Aunque os podáis imaginar que esto forma parte de una complicada y siniestra misión de espionaje, no es así. Las apariencias engañan. Se trata de un concurso televisivo cuya penalización por el fracaso es la muerte. Un poco brutos sí que son estos chicos, pero la televisión del futuro necesita de estas emociones para mantener al espectador enganchado a la pantalla.

Este era más o menos el argumento de una película protagonizada por Arnold Shwarzenegger, que pasó por nuestro país con más pena que gloria pero que cosechó bastante popularidad en el extranjero. En ella, nuestro Conan particular se lucía a gusto mostrando su musculatura y dotes atléticas encarnando al osado concursante del salvaje programa televisivo.

Como podéis ver, la historia del film parece escrita pensando ya en un videojuego, a pesar de estar supuestamente basada en una curiosa novela de Stephen King. Los programadores de Grand Slam no lo han tenido muy difícil ya que los juegos de persecuciones siempre han funcionado lo que se dice muy bien, y si encima les añades buenos gráficos, sonido digitalizado (incluso en las versiones de ocho bits), y una adicción digna del mejor comecocos, el resultado es más que aparente.

Nuestro realmente bien animado personaje, Arnie, no precisamente en uno de sus mejores momentos, tiene que correr por su vida. Y lo hace como buenamente puede, ya que no puede ejercer el control sobre sí mismo. A través de cinco paisajes en scroll que se desplazan con notable suavidad, nuestro héroe deberá esquivar todo tipo de peligros; perros que se lanzan sobre él inesperadamente, vigilantes emperrados en abrirle la cabeza con barras de hierro y chicas de lo más guerreras. Encima, y como empieza a ser costumbre, lucharemos también con un guardián cuya rapidez de movimientos acabará con nuestras ilusiones al final de cada nivel. En el primero, este indeseable será un jugador de hockey cuyos palos intentarán romper todos los huesos que se interpongan entre él yel aire. El segundo es mucho más bestia, se trata de un salvaje con sierra eléctrica digno de las mejores películas de terror. El tercer enemigo es ya de lo más alucinógeno: un malvado ser llamado Electro lanzará sin cansancio bolas de electricidad estática, a la vez que se mueve con una rapidez escalofriante.

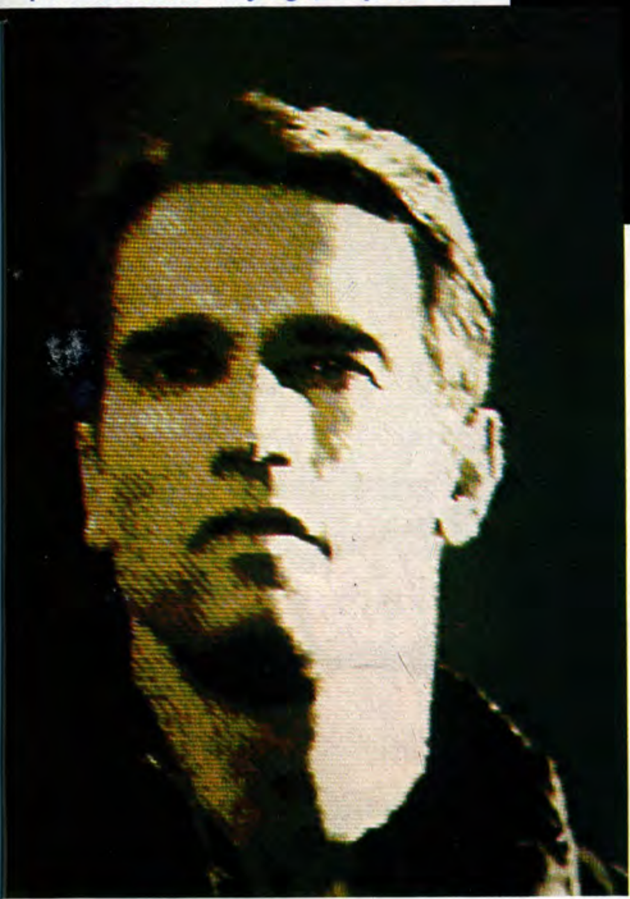
Para poder superar todos estos obstáculos Arnie podrá recurrir a

distintos movimientos como el puñetazo corto, el largo, el salto, la patada (...¿Dragón Ninja...?) y un largo etcétera. Además, y aunque parezca imposible, puede utilizar la cabeza para encontrar utilidad a algún que otro objeto que se encontrará por el suelo. De hecho, lo único que tiene que hacer es lanzarlos (¿qué puede hacer con un ladrillo o una polea?).

Los pocos muros que nuestro héroe deberá traspasar son relativamente fáciles de superar saltando, así que tampoco tendrá que estrujarse la cabeza para eso.

Lo que puede irritar a más de uno es que sólo disponemos de una vida para terminar el juego, a pesar de







que dependa de la disminución de una barra de energía lo suficientemente larga como para permitirnos ver un trocito del mismo.

Las patadas a los perros te hacen recuperar la energía perdida, por lo que los amantes de los animales deberán abstenerse y elegir entre no jugar o morir con lo puesto.

El guardián anteriormente mencionado posee también un nivel de energía que tendremos que hacer bajar a base de golpes y ladrillazos. Al acabar con el engendro en cuestión no podremos decir que hayamos superado el nivel del todo, ya que se producirá un cambio total en la estética del juego y tendremos que resolver un curioso rompecabezas de pelotas (por la forma de las piezas, naturalmente).

En este momento debemos conseguir que dos anillos formados por esféricos de distinto tamaño recuperen la uniformidad que incialmente tenían en su superficie. El cambio de orientación del juego es total, y el jugador agradece la variedad de situaciones.

En todas las cosas existe algún que otro fallo, y en este programa hay uno bastante importante: sulentitud. Los movimientos de los enemigos, principalmente de los guardianes, son tremendamente veloces, y la capacidad de reacción de nuestro personaje muy reducida, teniéndose la impresión de que realmente es más cuestión de suerte que de habilidad. Es una lástima, ya que los gráficos... ¡qu?? gráficos! Su calidad es altísima, las digitalizaciones de las versiones de dieciséis bits son muy nítidas y en las de ocho el scroll es increíblemente suave.

La animación está muy cuidada ya que pueden llegar a existir hasta un máximo de nueve secuencias hasta terminarse un movimiento sin que se note más que la sensación de realidad (no, la lentitud no viene dada por eso).

Digamos que The Runing Man no está nada mal, pero que se tenía el potencial para hgacerlo mejor. Y a pesar de todo, es de lo más divertido...

PARA COLECCIONISTAS Y NUEVOS USUARIOS

¡ATENCION!...

YA ESTA AQUI LA SEGUNDA EDICION DE UN NUMERO ESPECIAL Y RETAPADO DE LOS NUMEROS 1-2-3 DE MEGA-JOYSTICK UNA EDICION UNICA PARA TODOS AQUELLOS QUE SE HAN INCORPORADO TARDE A NUESTRO TREN DE POKES Y JUEGOS



A LA VENTA ¡YA! EN TU QUIOSCO

BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIPE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guia a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas: pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

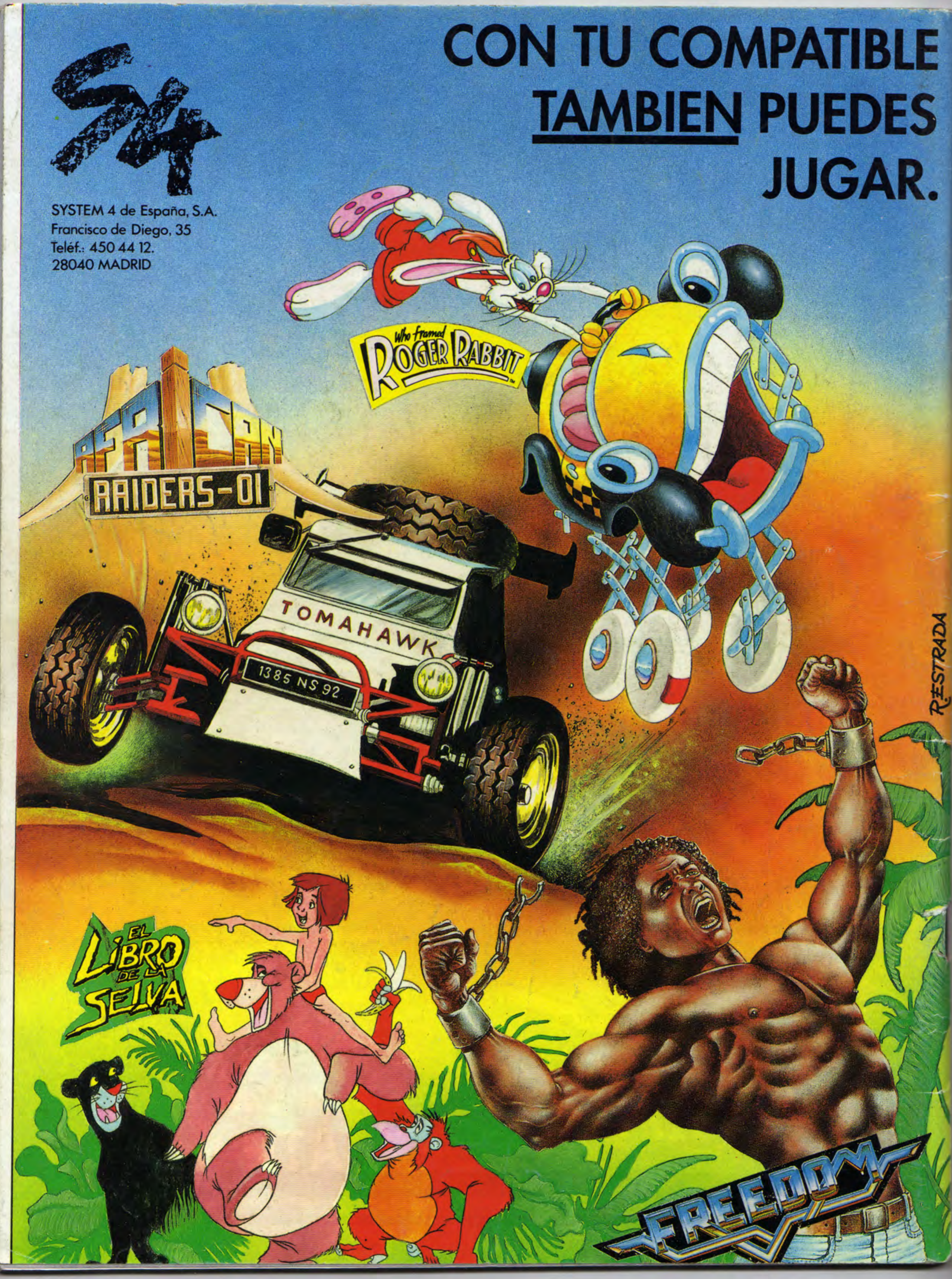
Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ **WILCO**	**Ptas. 900,-**
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ **GAMES TUTOR**	**Ptas. 650,-**
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette .... Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!


CON TU COMPATIBLE
TAMBIEN PUEDES
JUGAR.
SYSTEM 4 de España, S.A.
Francisco de Diego, 35
Teléf.: 450 44 12.
28040 MADRID
Who Framed ROGER RABBIT
AFRICAN RAIDERS-01
TOMAHAWK
1385 NS 92
EL LIBRO DE LA SELVA
FREEDOM
RESTRADA